



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UNICEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS
APLICADAS – FATECS

MARCELO SEABRA NOGUEIRA MENDONÇA LIMA

ARQUÉTIPOS, PROVAS RETÓRICAS E POÉTICA: A ESTRUTURA
NARRATIVA E A COMPOSIÇÃO DO PROTAGONISTA DE BREAKING BAD

BRASÍLIA
2016

MARCELO SEABRA NOGUEIRA MENDONÇA LIMA

**ARQUÉTIPOS, PROVAS RETÓRICAS E POÉTICA: A ESTRUTURA
NARRATIVA E A COMPOSIÇÃO DO PROTAGONISTA DE BREAKING BAD**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC
apresentado como requisito para conclusão
do curso de Bacharelado em Publicidade e
Propaganda pela Faculdade de Tecnologia e
Ciências Sociais Aplicadas do Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB.
Orientadora: Prof. Dra. Carolina Alves
Assunção

Brasília

2016

MARCELO SEABRA NOGUEIRA MENDONÇA LIMA

**ARQUÉTIPOS, PROVAS RETÓRICAS E POÉTICA: A ESTRUTURA
NARRATIVA E A COMPOSIÇÃO DO PROTAGONISTA DE BREAKING BAD**

Trabalho de Conclusão de Curso - TCC
apresentado como requisito para conclusão
do curso de Bacharelado em Publicidade e
Propaganda pela Faculdade de Tecnologia e
Ciências Sociais Aplicadas do Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB.
Orientadora: Prof. Dra. Carolina Assunção e
Alves

Brasília, 10 de junho de 2016

Prof. Dra. Carolina Assunção e Alves

Orientadora

Prof. Dra. Katrine Boaventura
Examinadora

Prof. Me. Guilherme Di Angellis da Silva Alves
Examinador

Ao meu avô, exemplo de homem, profissional, pai e amigo, dedico este trabalho. O senhor, com toda sua sabedoria e carinho, se tornou um dos maiores exemplos de vida que cultivo dentro do meu coração. Saiba que faço o meu melhor para seguir seus passos e honrar sua memória. Saudades eternas, Vozão. Te amo.

AGRADECIMENTOS

Pai sou grato pelo modelo e exemplo de vida que o senhor me dá. Trabalho o máximo para conquistar tudo que o senhor conquistou. Sua garra, determinação e paixão em tudo que faz me enchem de orgulho, e sei que às vezes não sou o filho mais paciente e prestativo, mas saiba que não há ninguém nesse mundo inteiro que mais me admire que o senhor. Mãe, mãezona coruja, mãezona dedicada, mãezona sonhadora... Só nos dois sabemos o trabalho que eu te dei, né? Qualquer vitória que eu conquistar na minha vida, saiba que será mais sua do minha, pois se não fosse pelo seu inesgotável amor e paixão, eu não seria esse filho apaixonado e dedicado que faço de tudo para ser.

Agradeço também ao meu irmão, Bruno, por me introduzir nesse mundo mágico do audiovisual. De Senhor dos Anéis, passando por Star Wars, e chegando até *Breaking Bad*, você cativou minha paixão por esse universo e tornou possível a existência desse trabalho. Tenho por ti um respeito enorme e espero chegar aos pés do profissional que você é.

Minha irmã, Juh, sou grato pelos puxões de orelha que serviram para me ajudar a sobreviver essa loucura de 'sair de casa com 17 anos e morar sozinho', sem seu carinho e ajuda, eu realmente não saberia dizer se teria levado a diante essa jornada. Ao seu marido, Guto, uma fonte inesgotável de referências e pensamentos, agradeço pelas inúmeras reflexões e ideias que me fez ter ao longo do tempo.

A todos os amigos e pessoas especiais que conheci aqui em Brasília, sou grato por todos os momentos e histórias que vivemos nesse tempo todo e ainda iremos viver. Carol, minha orientadora, sou grato pelas reflexões que me fez ter e, por meio de suas aulas incríveis, expandir meus horizontes a respeito da arte de assistir um filme. Antonine de Saint-Exupéry escreveu: "Aqueles que passam por nós não vão sós. Deixam um pouco de si, levam um pouco de nós."

Sou eternamente grato a todos os professores que conheci nessa jornada. Saibam que o pouco de si que dedicaram para minha formação, jamais me deixará só, pois carrego na minha vida toda a sabedoria que vocês me deram. Prometo fazer o meu melhor para ser um professor no mesmo nível dos que tive como exemplo.

I met a traveller from an antique land
Who said : — Two vast and trunkless legs
of stone
Stand in the desert. Near them on the sand,
Half sunk, a shatter'd visage lies, whose
frown
And wrinkled lip and sneer of cold
command
Tell that its sculptor well those passions
read
Which yet survive, stamp'd on these lifeless
things,
The hand that mock'd them and the heart
that fed.
And on the pedestal these words appear:
"My name is Ozymandias, king of kings:
Look on my works, ye mighty, and despair!"
Nothing beside remains: round the decay
Of that colossal wreck, boundless and bare,
The lone and level sands stretch far away.

**(Ozymandias,
por Percy Bysshe Shelley, 1818)**

RESUMO

Críticos de televisão, *blogs* e sites chegam a considerar *Breaking Bad* um ícone da televisão americana. Este trabalho busca compreender a estrutura narrativa da série, utilizando-se de conceitos da retórica (REBOUL, 2000) e de estudos em audiovisual (VOGLER, 2007), entre outros. Em primeiro lugar, para compreender a construção do protagonista Walter White (interpretado por Bryan Cranston), serão abordados alguns arquétipos adaptados para roteiros e as provas retóricas. Em conjunto a esses conceitos, a estrutura de *Breaking Bad* será interpretada à luz da Poética Aristotélica e Jornada do Escritor, com a finalidade de analisar de que forma tais reflexões sobre a narrativa podem ser vislumbradas na trama em questão.

Palavras-chave: Breaking Bad. Poética. Arquétipos. Comunicação. Jornada do Escritor.

ABSTRACT

Television critics, blogs and websites came to consider *Breaking Bad* an american television icon. This paper seeks to understand the narrative structure of the series, using concepts of rhetoric (REBOUL, 2000) and audiovisual studies (VOGLER, 2007), among others. First, to understand the constructure of the protagonist, Walter White (played by Bryan Cranston), some archetypes adaptades for scripts and rethorical proofs, will be covered. Along with these concepts, the narrative structure of *Breaking Bad* will be interpreted in light of Aristotélic Poetic and Writer's Journey, intending to analyse on which ways these reflections about narratives can be glimpsed in the composition of the plot in question.

Key-words: *Breaking Bad*. Poetics. Archetypes. Communication. Writer's Journey.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A jornada do Escritor.....	39
Figura 2 - O contraste de dois Mundos.....	58
Figura 3 - Os múltiplos Chamado para as fases da Aventura.....	61
Figura 4 - Os “Mentores falhos” Walter.....	61
Figura 5 - As Travessias do Limiar e a corrupção de Walter.....	62
Figura 6 - Caverna secreta: o superlaboratório de Gus.....	63
Figura 7 - A provação suprema, a morte de Gustavo Fring.....	64
Figura 8 - O caminho de volta para Albuquerque.....	65
Figura 9 - A ressurreição de Walter.....	66
Figura 10 - O retorno com o Elixir e a morte de Walter.....	67
Figura 11 - O declínio de um império e seu imperador.....	68

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 PROCESSOS E TEORIAS NA CONSTRUÇÃO DE UM PERSONAGEM	13
1.1 METALINGUÍSTICAS DE UM PERSONAGEM	13
1.2 OS ARQUÉTIPOS DE VOGLER.....	16
1.2.1 Herói.....	16
1.2.2 Mentor	17
1.2.3 Guardião do Limiar.....	18
1.2.4 Arauto.....	19
1.2.5 Camaleão	19
1.2.6 Sombra.....	20
1.2.7 Aliado	20
1.2.8 Pícaro	21
1.3 AS MIL FACES DO HOMEM ACOSSADO	21
1.4 INTRODUÇÃO E ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE <i>BREAKING BAD</i>	23
1.4.1 Jesse Pinkman (Aaron Paul)	24
1.4.2 Skyler White (Anna Gunn)	25
1.4.3 Walter White Junior (R.J Mitte).....	25
1.4.4 Hank Scharader (Dean Norris)	26
1.4.5 Saul Goodman (Bob Odenkirk)	27
1.4.6 Gustavo Fring (Giancarlo Esposito)	28
1.4.7 Mike Ehrmantraut (Jonathan Banks)	28
2 COMPONENTES ESTRUTURAIS DE UMA NARRATIVA.....	30
2.1 CONCEPÇÕES ARISTÓTELICAS DE UMA ESTRUTURA NARRATIVA.....	31
2.1.1 A <i>mimesis</i> trágica na poética.....	31
2.1.2 Natureza e função da retórica	34
2.2 VOGLER E A JORNADA DO ESCRITOR.....	38
2.2.1 Ato I.....	39
2.2.2 Ato II	40
2.2.3 Ato III	41
3 METODOLOGIA	43
4 UMA TRAGÉDIA CHAMADA “<i>BREAKING BAD</i>”	46
4.1 AS MIL FACES DE WALTER WHITE	46
4.2 O NASCIMENTO E O DECLÍNIO DO IMPÉRIO DE HEISENBERG.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS	68
REFERÊNCIAS.....	71

INTRODUÇÃO

Tão inusitada quanto sua história foi a origem da série *Breaking Bad*. Vince Gilligan (conhecido por seu trabalho em *Arquivo X* [1993-] e *Hancock* [2008]) encontrava-se angustiado com o ramo do cinema, dizendo que “Na televisão, pelo menos, você escreve uma coisa e, uma semana ou duas depois, aquilo está sendo produzido. ” (GILLIGAN apud MARTIN, 2014, p. 330). Em 2005, em uma ligação para um velho amigo da época de *Arquivo X*, Thomas Schnauz, Gilligan se queixava da situação do cinema e indagava quais seriam as outras opções de trabalho além de longas. Nesse momento, algo nasceu.

“Talvez a gente pudesse ser recepcionista no Walmart”, Gilligan disse. “Talvez a gente pudesse comprar uma van grandona e montar um laboratório para fabricar metanfetamina”, Schnauz rebateu. “E quando ele disse isso, pipocou uma imagem na minha cabeça de uma personagem fazendo exatamente isso: um cara comum que decide tomar o ‘mau caminho’ e se tornar um criminoso”, Gilligan contou. A imagem era tão forte que ele desligou e começou a tomar notas rapidamente. (MARTIN, 2014, p.330).

Nesse momento, para Gilligan, nada era mais claro do que o fato de que *Breaking Bad* iria nascer. A premissa logo se formou na mente de Vince: A história girava em torno de Walter White (interpretado por Bryan Cranston), um professor frustrado de química, incapaz de ganhar dinheiro suficiente para promover uma vida de qualidade à família, tendo de dividir-se entre dar aula em uma escola onde não tinha respeito dos alunos e, na parte da tarde, trabalhar em um lava jato.

Não bastando esse cenário, seu filho Walter Jr. tem paralisia cerebral (assim como seu intérprete, RJ. Mitte) e sua esposa, Skyler White (interpretada por Anna Gunn) está grávida. Mas talvez o problema maior não fosse esse. Em mais uma tarde típica trabalhando no lava jato, Walter começa uma tosse desenfreada e põe a mão no peito e, em menos de minutos, cai no chão.

Na próxima cena, encontramos Walter em uma ambulância, questionando se o plano de saúde cobriria esse gasto, o que denuncia, uma vez mais, sua situação financeira. No desenrolar do piloto, descobrimos que de fato o problema maior era outro: Walter tinha câncer pulmonar em estágio III. A morte era inevitável. E com a ideia da morte, a necessidade de um plano: que legado deixar para a família? Como sustentá-los?

Eis que surge Jesse Pinkman (interpretado por Aaron Paul) na trama: um ex-aluno viciado, traficante medíocre e a porta de entrada para Walter no mundo da produção e venda de drogas. *Breaking Bad* começa desse ponto e essa é a premissa da série: a desconstrução de Walter, o homem bom e medíocre, em Heisenberg, o perigoso chefe do submundo do crime.

No decorrer desses seis anos de duração, o sucesso da série é comprovado pela quantidade de prêmios conquistados: um todo de 230 indicações, das quais, 118 prêmios foram ganhos. (AMCTV, 2014) Além do prestígio e reconhecimento por parte da academia, a aceitação do público é notável. A revista *EMPIRE* (especializada em cinema e TV) realizou uma pesquisa com leitores para descobrir qual o protagonista de séries televisivas consideravam como seu favorito, e a resposta obtida, a partir da apuração de mais de dez mil votos (no mínimo), apontou Walter White. (FORTH1, 2015)

Knox (2008) introduz o conceito *American Quality Television* (AQTV).

“AQTV”(American Quality Television), muitas vezes referenciados pelos seus elevados valores de produção, aspecto cinematográfico e encenação vistosa, hibridismo genérico, credenciais de qualidade, que incorporam o formato storytelling e a complexidade narrativa desenvolvida pelas séries de longa duração, com ênfase na caracterização em série, ou (nomeadamente no que diz respeito aos programas da HBO) forçam os limites e os tabus através da representação de conteúdos explícitos (KNOX, 2008, p. 271).

Além de podermos considerar *Breaking Bad* integrante desse gênero, em virtude de todas suas características, Brett Martin chega a considerá-la o auge desse novo cenário televisivo:

Certamente, não dava nenhuma pista de que, por trás daquela porta, [...] existia o local de trabalho mais ambicionado em toda Hollywood: a sala dos roteiristas de *Breaking Bad*. E isso não só porque, sem dúvidas, *Breaking Bad* era o melhor programa da TV, tendo em muitos aspectos se mostrando o auge de tudo que a Terceira Era de Ouro tornara possível [...] (MARTIN, 2014, p. 327, grifo do autor).

A relevância acadêmica em analisar essa série é construída sobre um único foco: compreender seu sucesso e aceitação por parte da academia e do público (comprovados por prêmios e pesquisas), e de que forma os conceitos abordados neste trabalho se manifestam na composição da estrutura narrativa e do

protagonista, assim como os recursos (poéticos e retóricos) empregados no decorrer da trama.

O referencial teórico foi construído de forma a propor uma base sólida para a pesquisa em questão. No capítulo “Processos e teorias na construção de um personagem”, o conceito de personagem, e suas devidas classificações, foram definidos, sob a luz de autores como Doc Comparato (2000) e Beth Brait (1985). Em conjunto a essas teorias, o conceito de Arquétipo foi abordado, a partir das reflexões de Vogler (2007).

Além de conceituar “o que é um personagem”, esse capítulo também aborda a forma como ele se apresenta na narrativa moderna, utilizando o conceito de “Homem Acochado ou Homem Oprimido”, criado por Brett Martin (2014), junto à ideia de “cultura herofóbica” e a forma que esse pensamento se desenvolve na história, proposto por Vogler (2007). E, a fim de tornar o leitor mais familiar com o universo de *Breaking Bad*, o capítulo é fechado com uma análise descritiva de personagens pré-selecionados.

O capítulo teórico final, “Componentes estruturais de uma narrativa”, tem foco em levantar conceitos e teorias a serem analisados na série. Sob a ótica de Aristóteles (1966), o conceito de *mimesis* foi abordado para apresentar a estrutura da poética trágica. Assim, foram conceituados os seguintes recursos estilísticos: “nó e desenlace”, peripécia, reconhecimento, catarse e catástrofe, cuja presença - ou não - será analisada na trama de *Breaking Bad*. Além da poética, também foram analisadas as provas retóricas, sob a ótica de Reboul (2000), e a forma como elas podem ser utilizadas em narrativas audiovisuais, de acordo com Alves (2011).

1 PROCESSOS E TEORIAS NA CONSTRUÇÃO DE UM PERSONAGEM

1.1 METALINGUÍSTICAS DE UM PERSONAGEM

O que é uma história sem alguém para vivê-la? Doc Comparato, em “Da criação ao roteiro”, promove um questionamento a respeito da concepção do personagem. Em primeira instância, o autor acredita que a história deva vir primeiro para, só então, criar o personagem: “[...] damo-nos conta de que o protagonista se cria segundo a história, e não o contrário.” (COMPARATO, 2009, p. 123). Ou seja, é natural pensar primeiro na história para depois dar vida a quem irá vivê-la.

É inegável a relação personagem x história, pois um dá sentido ao outro. Em um núcleo dramático básico, Comparato (2009) aponta quatro personas: o protagonista, antagonista, coadjuvante e os componentes dramáticos. Hierarquicamente falando, temos em primeiro lugar o protagonista, personagem em torno do qual a história gira (seus desafios próprios, sua história) ou aquele que irá cumprir o papel mais ‘ativo’ no desenvolver de uma narrativa pré-definida (tomemos como exemplo um filme de ação, em que o problema já existe e cabe ao protagonista resolvê-lo).

Comparato (2009, p. 122) aponta que “o protagonista é a personagem básico do núcleo dramático principal; é o herói da história.” Entretanto, é preciso atentar-se à carga de valores atrelada ao conceito de “herói”, termo comumente associado a “mocinho” ou “benfeitor”, características que nem sempre são utilizadas na construção de um protagonista do gênero *Quality TV*. É possível observar que as séries atuais nos apresentam um padrão de protagonistas que se demonstram ambíguos e obscuros, ou como aponta Brett (2014): cada vez mais marcados pelo conceito de “Homem Acochado ou Homem Oprimido”.

Esse novo paradigma de personagens principais nos propõe uma antítese, em que existem “heróis tortos” e “vilões bonzinhos”, figuras comuns nas narrativas do gênero *AQTV*. No outro extremo, temos o antagonista, não necessariamente o vilão, mas sim a personagem que vai contra o protagonista, como afirma Comparato (2009, p. 135): “O antagonista é o contrário do protagonista, o seu oponente.” Da mesma forma que associamos protagonista a herói, concepção que pode nos induzir a um engano, atribuir a ideia de “vilão” ao antagonista também é uma associação que pode ser considerada equivocada.

Para ilustrar esse novo paradigma de protagonista x antagonista, vamos analisar a estrutura proposta na série *Breaking Bad*: por definição, Walter White é o protagonista, aquele em torno do qual a história gira e é ativo na construção da narrativa. Tê-lo como herói pode ser, aos olhos de determinadas diretrizes éticas e morais, considerado impertinente, pois Walter, em suas atitudes, não é bom. Movido por valores ‘negativos’ como ego e ganância, o protagonista se mostra oposto a um herói: mata, mente, rouba e corrompe em nome de seus objetivos próprios, atitudes que um herói (em sua interpretação clássica) não deveria ter.

No outro extremo, há um antagonista, Hank. Por mais turrão e grosseiro que o personagem seja, é o mais próximo do conceito de herói que a série *Breaking Bad* possui. Íntegro e responsável, o personagem transmite valores que facilmente são associados à figura de herói: não se corrompe, promove o bem, salva vidas e luta contra o “mal”. Mas, dada a natureza da história, é classificado como antagonista, pelo fato de trabalhar do D.E.A (*Drug. Enforcement. Administration*), departamento responsável pela apreensão de drogas, investigação de crime organizado por cartéis e prisão de traficantes.

Tendo em mente as motivações que guiam a evolução de Walter no decorrer da narrativa, podemos classificar Hank como antagonista pelo fato de seu trabalho (apreender drogas ilícitas) opor-se às atividades do protagonista (produzir metanfetamina, uma droga ilícita).

Conforme a narrativa se desenvolve, surge um novo tipo de personagem, o ator secundário ou coadjuvante, que, para Comparato (2009, p. 122) “é a personagem que está ao lado do protagonista. Geralmente, o ator secundário nasce à medida que vamos construindo o drama.” Nas narrativas, podemos observar essa personagem sendo apresentada de diversas formas. No campo da literatura, a maior representação da figura de coadjuvante seria Sancho Pança, cujos traços de “fiel escudeiro” e amigo de Dom Quixote transmitem essa imagem.

Por outro lado, adotando uma ótica semelhante à de Campbell (1949), podemos observar a personagem secundária como um mentor, que virá a surgir na etapa do Monomito, no “Encontro com o mentor ou Ajuda Sobrenatural”, esse personagem não necessariamente adotará uma postura de “fiel escudeiro”, mas prestará assistência ao protagonista. Por fim, existem os personagens conhecidos como componentes dramáticos:

Normalmente são personagens estereotipadas, sem qualquer complexidade (o famoso e caricaturado motorista de táxi de Mulheres à beira de um ataque de nervos, de Pedro Almodóvar, ou um carteiro que aparece em cena apenas para entregar um telegrama são dois exemplos). (COMPARATO, 2009, p. 137).

Ou seja, os componentes dramáticos são todos os figurantes que fazem parte da história, podendo - ou não - possuir impacto na trama. Ainda sobre a classificação de um personagem, a escritora Beth Brait (1985) indica outras duas formas de classificação comumente mencionadas em estudos literários: planas e redondas. A personagem plana, como sugere o nome, é marcada por uma estrutura linear, com traços e motivações fixas, que geralmente não apresentam nenhuma forma de evolução.

[...] As *personagens planas* são construídas ao redor de uma única idéia ou qualidade. Geralmente, são definidas em poucas palavras, estão imunes à evolução no transcorrer da narrativa, de forma que as suas ações apenas confirmem a impressão de personagens estáticas, não reservando qualquer surpresa ao leitor. (BRAIT, 1985, p. 41, grifo do autor).

Esses personagens têm a função de desempenhar um papel único na narrativa, desprovido de qualquer abordagem mais profunda ou necessidade de desenvolvimento. Geralmente, podemos vê-los em comédias e séries do gênero *sitcom*, como por exemplo, em *Scrubs*¹ em que o personagem Dr. Todd Quinlan (interpretado por Robert Maschio) tinha uma única função: aparecer em momentos cômicos ou de superação e oferecer aos demais personagens um *high five*, e nada mais profundo que isso.

O personagem circular é uma figura mais trabalhada, com aprofundamento maior. Sua função na trama não é linear e, por diversas vezes, é oblíqua.

As personagens classificadas como redondas, por sua vez, são aquelas definidas por sua complexidade, apresentando várias qualidades ou tendências, surpreendendo convincentemente o leitor. São dinâmicas, são multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano. (BRAIT, 1985, p. 41).

Dada a natureza complexa do personagem circular, essa constituição é mais comum nas figuras do núcleo básico da narrativa: protagonista, coadjuvante e

¹ *Scrubs* (2001-2010) é uma sitcom americana de gênero híbrido (comédia e drama), criada por Bill Lawrence. A série gira em torno do dia a dia do médico Jon "J.D" Dorian (interpretador por Zach Braff) no hospital fictício *Sacred Heart*.

antagonista, pois são personagens que necessitam de um maior grau de desenvolvimento. Não apenas a questão de desenvolvimento próprio deve ser analisada quando falamos de personagens circulares, também precisamos avaliar seu papel na história, sua relevância.

1.2 OS ARQUÉTIPOS DE VOGLER

Christopher Vogler, em “A jornada do escritor”, trabalha com conceitos múltiplos para propor formas e teorias para a construção de uma narrativa. Em primeiro lugar, propõe uma estrutura de 12 passos derivada do Monomito de Campbell (1949), que será abordada no capítulo seguinte. Em conjunto a essa composição de 12 etapas Vogler, utilizando-se dos conceitos do psicanalista Carl Gustav Jung (1875-1961), propõe o emprego de arquétipos para a composição de personagens.

Jung sugeriu a possibilidade de que existia um inconsciente coletivo, semelhante ao inconsciente pessoal. Contos de fadas e mitos seriam como sonhos de uma cultura inteira que brotam do inconsciente coletivo. Os mesmos tipos de personagens parecem ocorrer em escala pessoal e coletiva. Os arquétipos permanecem incrivelmente constantes com o passar do tempo e das culturas, nos sonhos e personalidades de indivíduos e na imaginação mítica do mundo inteiro. (VOGLER, 2007, p. 62-63).

Pautado pela teoria Jungiana, Vogler acredita que os arquétipos sejam padrões de personalidade fixa apresentados nas mais variadas narrativas, seja em forma de mito, roteiro ou fábulas. Compreender a funcionalidade dos arquétipos permite ao escritor uma enorme gama de possibilidades de personagens, pois quanto mais “máscaras de arquétipos” um personagem possuir, maior circular será e maior profundidade terá.

1.2.1 Herói

Esse arquétipo é mais comum ao protagonista da história, ou a personagens constituintes do núcleo principal da narrativa.

A palavra HERÓI vem do grego e em suas origens significa “proteger e servir” (que, aliás, é o lema do Departamento de Polícia de Los Angeles). Um herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias

necessidades em favor de outros, como um pastor se sacrifica para proteger e servir seu rebanho. Em sua raiz, a ideia de Herói está ligada a abnegação (observe que a palavra Herói descreve um personagem central ou protagonista de qualquer gênero). (VOGLER, 2007, p. 68).

Por meio do Herói vivemos a história, mergulhamos em sua psique e, como se seus olhos fossem os nossos, assistimos a trama se desabrochar. É um arquétipo utilizado para criar identificação do espectador com a aventura. Assim como o herói, o ser humano também possui desafios a serem superados, e virá a encontrar mentores, aliados e inimigos na sua jornada. (VOGLER, 2007).

Um dos problemas ao trabalhar o arquétipo do Herói em uma narrativa é fazê-lo “perfeito” demais, utópico e impecável em excesso, o que dificulta a identificação com o público. Vogler (2007, p. 69) acredita que “[...] os Heróis também devem ser seres humanos únicos, em vez de criaturas estereotipadas ou deuses de mentira, sem máculas ou imprevisibilidade. ”

Quanto ao desenvolvimento desse arquétipo na narrativa existem três unidades básicas: crescimento, ação e sacrifício. Assim como a história cresce e se desenvolve, o Herói também a acompanha. Além de amadurecer juntamente com a trama, o ele também é visto como um dos personagens mais ativos na narrativa. Suas motivações e desejos são os motores da história e por fim, para consagrar-se Herói de fato, é necessário um sacrifício, uma perda ou uma renúncia marcante. (VOGLER, 2007)

1.2.2 Mentor

Conforme foi abordado acima, um dos papéis do herói na narrativa é o crescimento. Essa forma de desenvolvimento é geralmente proporcionada e conduzida pelo arquétipo do Mentor, uma figura que pode ser representada de diversas formas em uma narrativa: uma voz divina sem corpo, um velho sábio, uma fada madrinha ou até mesmo figuras maternas e paternas.

O arquétipo do Mentor tem relação íntima com a figura do pai ou da mãe. A fada madrinha, que aparece em histórias como Cinderela, pode ser interpretada como o espírito protetor da mãe já falecida da heroína. Merlin é pai de criação do jovem rei Arthur, cujo pai legítimo está morto. Há também muitos heróis que buscam Mentores porque seus pais são exemplos inadequados. (VOGLER, 2007, p. 80).

Analisando o viés psicológico que o arquétipo do mentor possui, podemos associá-lo a dois fatores: projeções e idealizações do herói a respeito de si mesmo, conforme Vogler (2007, p. 80) aponta: “A figura do Mentor, seja a dos sonhos, a dos mitos ou a dos roteiros, representa as maiores aspirações do herói”, ou seja, o arquétipo do Mentor na narrativa nos permite ter um vislumbre do que o herói pode se tornar (ou não se tornará, como Ricón (2003) observa ao analisar a relação de Anakin Skywalker e Obi-wan Kenobi).

Além de possuir esse papel e ligação psicológica com o herói, o arquétipo do Mentor tem outros dois papéis fortemente definidos na narrativa: ensinar e dar presentes. O Mentor, não importando a forma como se apresente na história, é responsável por guiar o herói, ensiná-lo e conduzir sua jornada por meio de sua sabedoria e lições. Assim como também é responsável por prover insumos e presentes (sabres de luz, varinhas mágicas ou até a senha de um computador) que virão a auxiliar o herói. (VOGLER, 2007)

1.2.3 Guardiã do Limiar

O herói desprende-se do que antes viveu e de quem antes era, mas para transcender o mundo comum, deverá cruzar certos limiares. E para fazê-lo, é preciso passar pelo Guardiã do Limiar, esse arquétipo geralmente é visto como um antagonista menor, não sendo o vilão principal da história, mas sim um “vilão menor”. Ele serve como um desafio inicial para uma prova maior ou, de forma menos comum, pode ser uma figura neutra, como por exemplo, “O homem pálido” do filme *O Labirinto do Fauno* (2006).

Em cada portal para um novo mundo existem guardiões poderosos para impedir que os indignos entrem. Eles mostram ao herói uma face ameaçadora, mas, se entendidos de forma adequada, podem ser vencidos, ultrapassados ou mesmo transformados em aliados. (VOGLER, 2007, p. 91).

A principal função dramática desse arquétipo é desafiar o herói, testá-lo. Demonstrar para o público se o Herói está apto – ou não - a prosseguir na jornada.

1.2.4 Arauto

O Arauto é um arquétipo mutável. Em sua essência, tem como função levar até o herói um desafio ou lhe informar sobre algo novo, por isso não apresenta um aspecto fixo, uma vez que os demais arquétipos podem, momentaneamente, assumir essa “máscara arquetípica”. “O Arauto pode ser uma figura positiva, negativa ou neutra. Em algumas histórias, o Arauto é o vilão ou seu emissário, que talvez apresente um desafio direto ao herói ou tente induzi-lo a se envolver.” (VOGLER, 2007, p. 99)

Podemos ver esse arquétipo em *Matrix* (1999) onde Morpheus (interpretado por Laurence Fishburne) atua como Arauto e promove para Neo (interpretado por Keanu Reeves) um Chamado à Aventura. Além desse arquétipo ser incorporado por personagens, Vogler (2007) aponta que essa manifestação pode se dar por meio de fatores naturais, como ocorre em *San Andreas* (2015) em que o principal Arauto do filme são os tremores na terra, que precedem o Terremoto.

1.2.5 Camaleão

Totalmente instável, mutável e complexo, esse arquétipo é uma figura ambígua, que pode transitar nos demais arquétipos livremente, alternando de aliado para inimigo, Arauto para Pícaro e, dependendo da proposta de história que estiver inserido, de Herói para Sombra. A principal função dramática desse arquétipo é promover reviravoltas, levar tanto o herói quanto o público a se questionarem sobre a verdadeira natureza do personagem, sua fidelidade, suas qualidades e suas intenções. (VOGLER, 2007)

Não apenas esses fatores, mas o arquétipo do Camaleão também pode ser usado de forma complementar pelas demais personagens, como aponta Vogler:

Como acontece com outros arquétipos, o Camaleão é uma função ou máscara por qualquer personagem na história. [...] Às vezes, um herói precisa se transformar em um camaleão para escapar de uma armadilha ou passar por um Guardião do Limiar. [...] Vilões ou seus aliados podem vestir a máscara do camaleão para seduzir ou confundir um herói. [...] A transformação também é um atributo comum de outros arquétipos, como Mentores e Pícaros. (VOGLER, 2007, p. 107-108).

Promover uma definição fixa a esse arquétipo é improvável, uma vez que o propósito dessa figura é a transformação, adotar múltiplas formas e qualidades.

1.2.6 Sombra

Esse arquétipo é mais comum nos personagens antagonistas ao herói, como vilões, inimigos e até Guardiões do Limiar. Como sugere o nome, o arquétipo da Sombra é dotado de uma energia negativa, contrária aos valores positivos utilizados no Herói.

O arquétipo conhecido como SOMBRA representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa. Em geral é o lar dos monstros suprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos profundos que as pessoas não conseguem admitir para si. (VOGLER, 2007, p. 111).

O público pode conseguir se identificar com a Sombra, caso seja utilizado como uma máscara em conjunto ao arquétipo do Herói, essa conjuntura serve como forma de expressão das dúvidas, medos e inseguranças que o ser humano enfrenta diariamente, o que pode levar a atitudes autodestrutivas, melancólicas, egocêntricas e corruptas, valores que, apesar de errados, são humanos. (VOGLER, 2007)

Não só o Herói pode utilizar a máscara da Sombra, como também os demais arquétipos. Um Mentor extremamente rígido e violento incorpora a Sombra, da mesma forma que um Camaleão que mais apresenta perigo do que dúvida também pode. Existem dois tipos de Sombras, as internas e externas, conforme aponta Vogler (2007, p. 115): “Sombras externas devem ser banidas ou destruídas pelo herói. Sombras internas, como vampiros, podem ter seus poderes confiscados, o que as tira das Sombras e as leva à luz da consciência.”.

De forma geral, em uma narrativa, a Sombra é algo a ser vencido e superado, seja em forma de um antagonismo ao protagonista, seja como uma superação de sentimentos e receios vividos pelo herói.

1.2.7 Aliado

O Aliado, como o nome sugere, é um arquétipo voltado para o herói. Em sua essência, é fiel e devoto ao protagonista, tendo como principal função acompanhá-lo em sua jornada. Pode ser manifestado na história de diversas formas, dentre elas: não-humano (criaturas místicas, como fadas e anjos), animais (como o Grilo

Falante, em *Pinóquio* (1940)) e do além-túmulo (como por exemplo Gasparzinho, em *Gaspar* (1995). (VOGLER, 2007)

Na literatura, a maior manifestação desse arquétipo pode ser vista nas aventuras escritas por Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930), em que o Dr. John H. Watson é o grande Aliado do detetive Sherlock Holmes.

1.2.8 Pícaro

O arquétipo do Pícaro é visto no personagem mais cômico da trama. Em uma história densa, principalmente nas narrativas do gênero *Quality TV*, é necessária uma quebra no clima ‘pesado’ da narrativa, para permitir um respiro ao público e dar a possibilidade de novos rumos para a cena. Outra grande função do Pícaro é promover mudanças, tendo em vista que o maior prazer desse arquétipo é bagunçar a ordem e a paz. (VOGLER, 2007)

Conforme aponta Vogler (2007, p. 127): “Os Pícaros são quase sempre personagens catalisadores, que afetam a vida dos outros, mas permanecem inalterados.” Uma forma de ilustrar esse arquétipo é analisar o Coringa, o grande vilão do Batman.² Nesse personagem, o arquétipo do Pícaro é extremamente evidente: o Coringa apenas quer bagunçar os padrões, trazer desordem e ir contra tudo imposto pelo *status quo*, não importando os meios que utilize para isso.

1.3 AS MIL FACES DO HOMEM ACOSSADO

Conforme abordado na introdução, o termo *Quality TV*, conceituado por Knox (2008), não apenas é utilizado para definir as características que são consideradas fundamentais para uma série ser enquadrada nesse gênero, como também demonstra uma transformação na televisão de forma geral. O escritor Brett Martin (2014) aponta um novo paradigma para as produções televisivas desse cenário:

Correspondendo aos seus protagonistas, essa nova geração de programas trazia histórias muito mais ambíguas e complicadas do que qualquer outra coisa que a televisão, sempre tentando agradar ao público mais amplo e ao maior número de anunciantes possível, já tinha colocado no ar. Esses programas apresentavam narrativas cruéis: sem demonstrar a menor consideração pelos personagens prediletos do público, não

² O Coringa foi criado por Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane e faz parte do universo da DC Comics, tendo sua primeira aparição na HQ *Batman*#1, em 1940.

ofereciam muita catarse nem aquelas resoluções fáceis, tradicionalmente oferecidas. (MARTIN, 2014, p. 22).

Os mocinhos cada vez mais perdiam seus papéis, dando vez aos assassinos em série (*Dexter*³) aos chefões do crime (*The Sopranos*⁴ e *Breaking Bad*), aos *workaholics* adúlteros, misóginos e poligâmicos (*Mad Men*⁵) e até, num âmbito mais fictício, aos vampiros viciados em sangue e luxúria (*True Blood*⁶). Para Vogler (2007) o surgimento de personagem com esses traços é fruto de uma cultura “herofóbica” uma vez que nem todas as culturas são suscetíveis a visão glorificada do Herói.

Inúmeros fatores contribuem para uma cultura “herofóbica”. Dentre eles, dois são fundamentais para a instalação desse pensamento. O primeiro é a relação de como a cultura trabalha o conceito de Herói em contraste à concepção majestosa proposta pelo arquétipo Herói. Para compreender esse choque de ideologias, Vogler utiliza a cultura australiana como exemplo.

Australianos tem seus heróis, claro; mas esses tendem a ser modestos, discretos e permanecer relutantes por muito mais tempo que os heróis de outras culturas. Como a maioria dos heróis, eles resistem aos chamados das aventuras, entretanto continuam hesitantes mesmo depois de embarcarem nelas, e, talvez, nunca fiquem confortáveis sob o manto do herói. Na cultura australiana, é inadequado buscar a liderança, os holofotes, e qualquer um que o faça pode parecer um “prego com a cabeça para fora da madeira”, que deve ser martelado rapidamente. (VOGLER, 2007, p. 23).

O outro aspecto contribuinte para essa cultura é quando a sociedade apresenta uma deturpação na significação do conceito de Herói, causada geralmente por fatores e momentos históricos. Para ilustrar esse fator, Vogler dá o exemplo da cultura alemã:

O nazismo e o militarismo alemão manipularam e distorceram os símbolos poderosos do mito do herói, invocando suas paixões para escravizar,

³ *Dexter* (2006-2013) é uma série de gênero híbrido (ação, suspense, *thriller* psicológico e drama policial) que relata a história do assassino em série Dexter Morgan (interpretado por Michael C. Hall).

⁴ Família Soprano (*The Sopranos*, 1999-2007), é um drama criminal criado por David Chase, que conta a história do mafioso Anthony “Tony” Soprano (interpretado por James Gandolfini).

⁵ *Mad Men*: inventando verdades (*Mad Men*, 2007-2015), é uma série dramática criada por Matthew Weiner, sobre o publicitário Don Draper (interpretado por Jon Hamm) e sua trajetória profissional na agência fictícia Sterling Cooper.

⁶ *True Blood* (2008-2014) é uma série de gênero híbrido (comédia dramática, horror, fantasia e humor negro). O programa gira em torno da garçonne telepata Sookie Stackhouse (interpretada por Anna Paquin) e sua paixão pelo vampiro Bill Compton (interpretado por Stephen Moyer).

desumanizar e destruir. Como qualquer sistema arquetípico, filosofia ou credo, a forma heroica pode ser distorcida e usada com grande efeito para intenções maléficas. (VOGLER, 2007, p. 24).

Essa cultura “herofóbica” além de abrir a porta para o nascimento desses protagonistas cada vez mais corruptos e sombrios, também permitiu aos roteiristas uma liberdade maior, uma vez que o “politicamente incorreto” já não era mais um fator a ser considerado na criação de um novo programa. Em conjunto a esses fatores, a própria sociedade demonstrava-se disposta a esse novo paradigma, conforme apontado por Brett Martin (2014, p. 21):

Em parte, o público mostrava-se disponível porque esses programas traziam homens enfrentando batalhas cotidianas que os espectadores reconheciam. Esses protagonistas pertenciam a uma espécie que se poderia chamar de Homem Acossado ou Homem Oprimido - atormentado, aflito e frustrado pelo mundo moderno.

Em analogia a teoria de Campbell (1949), onde o mitólogo acredita existir um único Herói, que apenas desdobra-se em “Mil Faces”, Brett Martin (2014) acredita que, em conjunto a narrativas complexas e obscuras, os Heróis cada vez mais são marcados pelo conceito do “Homem Acossado ou Homem Oprimido”.

Ou seja, apesar de sua construção de oblíqua e circular, esses novos personagens possuem traços em comum: são marcados pela irreverência a sociedade, inerentes aos valores tradicionais e vis por natureza, em sua maioria são sarcásticos, turrões e estão dispostos a fazer de tudo pelos seus objetivos. De Tony Soprano à Walter White, todos esses protagonistas possuem o conceito de “Homem Acossado ou Homem Oprimido” entre si, desdobrando-se, também, em “Mil Faces.” (MARTIN, 2014)

1.4 INTRODUÇÃO E ANÁLISE DOS PERSONAGENS DE *BREAKING BAD*

Apesar da história de *Breaking Bad* ter foco no protagonista, a série possui pequenas sub tramas que nos permitem conhecer um pouco melhor as demais figuras presentes na narrativa. Para melhor familiarização do leitor com este universo, abaixo serão apresentados e analisados alguns dos personagens principais e mais recorrentes da série, utilizando os conceitos levantados nesse capítulo. A seleção dessas figuras se dá sob três quesitos: sua relação com Walter,

o fato de serem vistos em quase todos os episódios da série e os papéis desempenhados na construção da trama.

1.4.1 Jesse Pinkman (Aaron Paul)

Sua primeira aparição acontece em *Pilot* (episódio que será abordado na análise) e já demonstra um pouco do personagem: por sorte, foi capaz de fugir da polícia pela janela do segundo andar, de uma forma bem atrapalhada, escorregando do telhado enquanto tenta colocar suas calças. E, nos minutos seguintes, o Herói procura Jesse para firmar uma parceria e entrar no mundo do tráfico.

Para entender Jesse Pinkman, basta vê-lo como o oposto de Walter: de um lado Walter é metódico, perfeccionista, e Pinkman não, mostra-se extremamente desleixado e desorganizado. Enquanto Walt é capaz de conviver com a morte e machucar alguém para obter o que precisa, Jesse possui empatia e bondade, sendo incapaz de matar alguém (por mais que o tenha feito). Walter possui estabilidade emocional, enquanto Jesse se abala fácil, entrando em profundos episódios de fúria irracional, até momentos de depressão profunda onde se entrega as drogas.

Apesar de Walt não demonstrar respeito, podemos vê-lo sendo guiado por Jesse em diversos momentos da série, uma vez que o conhecimento de Walter (no início da história) se limita apenas a química, enquanto Pinkman conhece todo o funcionamento desse mercado, o que confere a esse personagem a capacidade de ser um “Mentor” para Walter. Mas, em virtude de sua personalidade explosiva e instável, podem ser um perigo para Walter, beirando um tipo de antagonismo, que logo transforma Pinkman em uma Sombra para o nosso Herói.

No episódio, *Rabid Dog* esse antagonismo é consagrado. Firma uma parceria com Hank, denunciando em vídeo todas as atividades ilegais de Walter e ainda tenta armar uma emboscada para o protagonista, afim de fazê-lo confessar seus crimes. E em *To'hajilee*, Pinkman demonstrou sua capacidade de ser o verdadeiro e mais perigoso inimigo de Walter, bolando o plano perfeito para ganhar de seu antigo parceiro, que teria sido finalmente preso por Hank, se não fosse pela intervenção de Jack Welker (interpretado por Michael Bowen). ⁷

⁷ Os episódios abordados no decorrer deste capítulo serão aprofundados na análise.

1.4.2 Skyler White (Anna Gunn)

À primeira vista, Skyler é uma personagem desprovida de circularidade: uma mãe que fica em casa, responsável unicamente por cuidar do marido e filho. Porém, com o novo paradigma (Walter mudando), a personagem transformou-se. Transcendendo sua proposta plana e adquirindo características mais circulares, Skyler foi além de ser apenas uma mãe, conquistando uma voz ativa e se tornando uma antagonista do nosso Herói, uma vez que sempre se opõe a ele.

Como é comum em *Breaking Bad*, os desfechos nunca caminham para o esperado. Mesmo que de forma turbulenta, Skyler acaba tornando-se uma “Aliada” de Walter, o auxiliando na lavagem de dinheiro. Mesmo como ajudante de Walter, percebemos que o relacionamento dos dois não é mais o mesmo, a personagem demonstra sempre estar com um pé atrás. Em *Gliding Over All* (Temp 5, Epi 8), mesmo sendo uma aliada de Walter, Skyler tenta convencê-lo a parar, demonstrando ao protagonista que sua ganância já está fora de controle.

Por fim, a personagem volta a ser uma Sombra para Walter, como vemos em *Ozymandias* (Temp 5, Epi 14), que confronta o herói, primeiramente impedindo sua fuga e depois, o atacando com uma faca.

1.4.3 Walter White Junior (R.J Mitte)

Walt Jr, filho de Skyler e White, é um personagem que, de certa forma, viveu a margem da história, só tendo descoberto a verdade sobre seu pai nos momentos finais da série (*Ozymandias*). “Flynn” (como é apelidado) possui paralisia cerebral, assim como R.J Mitte (seu intérprete), e muitas vezes é tratado com maior delicadeza, o que lhe causa revolta e o incentiva a buscar meios de se afirmar. Por isso, em determinados momentos, apresenta um comportamento rebelde.

Ao criar esse personagem, em primeira instância, Vince Gilligan, em conjunto com RJ Mitte, tinham como intenção quebrar o paradigma preconceituoso da academia, pois são poucas as produções que possuem algum ator com deficiência em seu elenco (G1, 2015). Além desse fator, a paralisia do personagem, em um grau mais simbólico, pode nos remeter a uma reflexão. Em uma narrativa repleta de pessoas, o único personagem que possui uma deficiência, também é o único que

não possui voz ativa na história e vive sempre alheio aos verdadeiros acontecimentos da trama.

Então, apesar de Vince não afirmar isso, a paralisia mental que acomete Flynn, talvez possua uma representatividade que venha a dizer, desde o momento inicial, que Walt Jr. é um personagem impotente na história, “paralisado” diante de tudo que acontece, desconhecendo a verdade por detrás dos sumiços de seu pai.

Algo interessante a se observar nesse personagem é a o fato de ser utilizado como um ‘objeto’ para simbolizar poder. Na relação conflituosa entre Walter e Hank, Flynn muitas vezes é utilizado para ‘marcar território’ e podemos evidenciar esse uso do personagem no episódio dez da segunda temporada (*Over*) onde, em um churrasco de família, os três (Flynn, Walter e Hank) estavam em uma mesa e Hank começa a contar uma história, vangloriando-se. O que desperta em Flynn e admiração e em Walter, inveja.

Para conquistar a afeição do filho, Walter lhe serve com um pouco de tequila. Porém, Hank continua com suas histórias e, uma vez mais, ‘rouba’ Walt Jr de seu pai, o que desperta em Walter raiva, fazendo-o dar mais tequila para o filho. Hank o adverte, em um tom autoritário, para que ele não dê mais bebida para Jr. No momento de buscar aprovação em como agir, ao invés de olhar para o próprio pai, Jr. olha para Hank, demonstrando que talvez, o policial seja uma figura paterna maior do que Walt é.

Apesar de não possuir impacto ativo na história, Jr. é fundamental para a narrativa, uma vez que - em conjunto com Holly, sua irmã mais nova - é a principal motivação para Walter fazer o que faz.

1.4.4 Hank Scharader (Dean Norris)

Aparentemente é um personagem plano: um policial clichê, durão, impotente e autoritário. Com o desenvolver da trama, Hank passa a demonstrar uma maior circularidade, que nos é apresentada episódio *Negro y Azul*, em que o policial ganha uma promoção e passa a trabalhar no DEA de El Paso, sendo apresentado à uma realidade mais crua e brutal do mundo das drogas. Feita uma parceira com Tortuga (interpretado por Danny Trejo), um informante, a D.E.A havia marcado uma emboscada no meio do deserto de El Paso.

Mas acabou dando errado: Tortuga teve sua cabeça decepada e colada no casco de uma tartaruga, causando em Hank um ataque de pânico fulminante, que se afasta da cena para vomitar e tentar respirar. Desde sua primeira aparição, somos apresentados a um Hank durão, um clichê clássico quando temos a figura de um policial nas séries televisivas, onde temos policiais durões e desprovidos de qualquer forma de humanidade (como por exemplo, Jack Bauer, em *24*⁸ ou então Vic Mackey, em *The Shield*⁹) o que nos faz esquecer o outro lado dessa profissão: crise de pânico, depressão, morte e traumas. *Breaking Bad* sempre busca demonstrar a realidade brutal do mundo do tráfico, abordando os “dois lados da moeda”.

No momento que Hank descobre a verdade sobre seu cunhado (em *Gliding Over All*), seu antagonismo torna-se mais ferrenho, e passa a ser uma das maiores Sombras que Walt deve superar. Desse episódio em diante, o policial passa a confrontar Walter de forma direta, chegando até a agredi-lo (em *Blood Money*). E, em parceria com Jesse (*To'hajiilee*), finalmente vence Walter irá prendê-lo, mas seus planos foram frustrados por Jack Welker.

1.4.5 Saul Goodman (Bob Odenkirk)

Saul é um personagem dúbio, cômico e instável, em virtudes de seu caráter falho, apesar de estar sempre tentando ajudar Walt e Jesse, nunca é possível afirmar se de fato o personagem é um Aliado. O advogado possui uma série de arquétipos em sua construção, o que lhe torna um personagem extremamente circular e complexo.

Primeiro, podemos vê-lo como um Camaleão, constantemente alterando roupas, nunca vestindo tons básicos, sempre repletos de cores e texturas diferentes. Isso é perceptível não só em suas vestimentas, mas também em seu comportamento, alternando de um sarcasmo cômico até um tom frio e sério num piscar de olhos. Também pode ser identificado o arquétipo do Pícaro, já que em

⁸ 24 Horas (*24*, 2001-) é uma série de ação criada por Joel Surnow e Robert Cochran, que conta a história do agente da Unidade Contra-Terrorismo (CTU) Jack Bauer (interpretado por Kiefer Sutherland) e suas aventuras, para salvar os Estados Unidos do terrorismo.

⁹ *The Shield – Acima da Lei* (*The Shield*, 2002-2008). A história gira em torno do policial durão Vic Mackey (interpretado por Michael Chiklis) e as operações realizadas pelo esquadrão de elite, *Strike Team*.

diversos momentos de *Breaking Bad* o personagem é visto como um catalisador de mudanças e promove alívio cômico.

Por mais que não possua um caráter de “sábio”, também podemos associar a Saul o arquétipo de Mentor, uma vez que está constantemente ensinando os personagens o que fazer em determinados momentos, assim como os guia por novos caminhos e oferece insumos e soluções para Walter e Jesse.

1.4.6 Gustavo Fring (Giancarlo Esposito)

Gustavo Fring é um antagonista direto de Walter na história. Num primeiro momento, podemos ver Walter admirando Gus por sua discrição e profissionalismo, mas esses sentimentos logo são transformados em medo e desespero. Apesar de ser um personagem frio e quase neutro ao expor suas emoções, o arquétipo de Cameleão é utilizado em sua construção, uma vez que apresenta duas faces. De um lado, mostra-se acolhedor e incentiva Walter a adentrar cada vez mais o submundo do crime. Do outro, calcula inúmeras formas de tentar se livrar de Walter, a fim de cortar gastos e garantir seu império.

A forma com que Gus manipula os fatos lhe conferem o caráter de Pícaro, pois não se importa (e muitas vezes até busca) desafiar o *status quo*. Tamanha irreverência pode ser vista em *I See You* em que o personagem, um poderoso chefe e dono de um império multimilionário de drogas, vai até o departamento de polícia, em específico no setor da D.E.A (cuja a principal função é o combate as drogas), para oferecer uma recompensa de dez mil reais a qualquer um que tenha informações sobre as pessoas que atacaram Hank (no episódio *One Minute*), sendo ele o principal culpado.

Antes da relação de Gus e Walter se deteriorar, os dois personagens poderiam ser considerados amigos, chegando até a apresentar uma relação de aluno e Mentor.

1.4.7 Mike Ehrmantraut (Jonathan Banks)

A primeira aparição de Mike ocorre em *ABQ* (Temp 2, Epi 13), onde sua personalidade é desenvolvida: um homem de poucas palavras, de sabedoria e frieza notáveis. Apenas foi chamado para realizar um serviço para Saul, e foi isso

que fez. E assim é Mike, o “cara certo” para qualquer situação. Sendo um ex-policia, ele compreende e domina ambos os lados da moeda: tanto é capaz de entender a mente e os processos realizado por policiais, de forma a ser capaz de livrar-se de evidências e limpar uma cena de crime perfeitamente, como também é familiar com o mundo dos crimes.

A principal motivação de Mike é prover um futuro para sua neta, Kaylee, por meio de suas atividades ilícitas. E para fazê-lo, assume o arquétipo do Camaleão, trabalhando tanto para Saul quanto para Gus. Apesar da personalidade de Cameleão, Mike é o braço direito de Gus Fring e realmente fiel a Gustavo. A relação de Walter e Mike é complexa, apesar de, na teoria ser um Aliado de Walter, Mike constantemente se opõe ao protagonista.

A relação de Walter e Mike é complexa, apesar de, na teoria ser um Aliado de Walter, Mike constantemente se opõe ao personagem, confrontando-o e, em certos pontos, chega até a agredi-lo. Apesar de não ser um Mentor propriamente dito, em Mike podemos encontrar o que Campbell (1945) chama de “Velho Sábio”, um personagem distinto na narrativa cujo principal traço é a sabedoria.

2 COMPONENTES ESTRUTURAIS DE UMA NARRATIVA

Barthes afirma que (1971, p. 19): “[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; [...]” de fato, a narrativa existe antes mesmo da criação de um termo para nomeá-la. A arte de contar histórias não apresenta uma data de início, e certamente não possuirá uma data de término. Antes mesmo de existirem palavras e a escrita, histórias já eram contadas.

A arte rupestre é umas das primeiras manifestações de narrativa. Acredita-se que, apesar de sua abordagem religiosa, a pintura rupestre também tinha como função contar as histórias daquele momento. Prioritariamente, eram retratadas imagens de animais, porém, também existiam figuras de humanos em conjunto, seja fazendo alusão a uma dança (ritualística, geralmente) ou a reuniões do bando.

O espírito indagativo do homem sempre o levou a perguntar por que e como tudo começou. [...] Trata-se, então, de saber como viveram os primeiros grupos humanos (já extintos) sobre os quais não há registros escritos. Assim, é através das escavações e da Arte Rupestre, que os arqueólogos buscam dados que possibilitem conhecer nosso passado. (ALMEIDA, 2011, p. 07).

Ao passo que a humanidade evoluiu, sua forma de se comunicar também progrediu. O surgimento da escrita, além de ser um marco revolucionário histórico para o ser humano, pode ser visto como mais uma ferramenta para que a tradição de contar histórias seja perpetuada na humanidade. Costa (2013, p. 2) disserta que “Os primeiros registros escritos aconteceram em regiões onde aglomeraram-se as primeiras civilizações, e pela necessidade de um controle, houve o desenvolvimento de um sistema. ”

Esse sistema surgiu como um fruto da necessidade em tornar comuns signos e termos para um povo de determinada região, conferindo-lhes identidade e tornando a comunicação possível.

O homem, através dos tempos, vem buscando comunicar-se com gestos, expressões e a fala. A escrita tem origem no momento em que o homem aprende a comunicar seus pensamentos e sentimentos por meio de signos. Signos que sejam compreensíveis por outros homens que possuem ideias sobre como funciona esse sistema de comunicação. (BARBOSA, 2013, p. 34).

Com o passar dos anos, esses signos foram moldando-se, adaptando-se e tomando forma própria e específica, até os tempos atuais. E arte de contar histórias e escrever narrativas acompanhou essa evolução.

2.1 CONCEPÇÕES ARISTÓTELICAS DE UMA ESTRUTURA NARRATIVA

2.1.1 A *mimesis* trágica na poética

Em *Poética*, Aristóteles introduz o conceito de *mimesis*. Tal conceito dita que, independentemente do gênero em que se enquadre, toda e qualquer manifestação artística pode ser vista como uma imitação da realidade ou de uma narrativa (que na época da Grécia antiga, tinha a forma de mito). Dependendo de como se configura tal imitação, Aristóteles aponta os seguintes gêneros: comédia, epopeia, tragédia e poesia ditirâmbica. (ARISTÓTELES, 1966)

Para Aristóteles (1966, p. 74): “[...] a tragédia é a imitação de uma ação e se executa mediante personagens que agem e que diversamente se apresentam, conforme o próprio caráter e pensamento [...]”. Nesse gênero de imitação, o desenvolver da história ocorre de acordo com as escolhas e ações de quem a protagoniza. Apesar do filósofo propor inúmeras formas de *mimesis*, esse trabalho irá ter foco único e exclusivo na tragédia, uma vez que a construção de *Breaking Bad* possui grande semelhança à estrutura (e reclusos utilizados) na poética trágica aristotélica.

A definição aristotélica de tragédia é: uma narrativa dramática concentrada num grupo de personagens, em um lugar e período definidos, cuja ação é deflagrada pelas escolhas equivocadas de um protagonista complexo, com consequências que ecoam em todos à sua volta e fazem a plateia refletir sobre a condição humana. Aristóteles teria adorado *Breaking Bad*. (BAHIANA, 2013. grifo do autor).

É importante ter em mente que, apesar de observamos uma íntima semelhança da estrutura poética da tragédia, não podemos classificar Walter White como um “herói trágico”, uma vez que a sua história toma rumos trágicos em virtude de suas escolhas, e não por fatores externos, como por exemplo, o “destino”. (ARISTÓTELES, 1966)

O filósofo, ao descrever a tragédia, salienta alguns pontos importantes em sua estrutura, dentre eles, o mito. Por se tratar de uma imitação da realidade e dos

contos da época, Aristóteles (1966, p. 75) acredita que “[...] o mito é o princípio e como que a alma da tragédia; só depois vem os caracteres. ” Ou seja, a tragédia geralmente apropria-se do mito, tirando dessa narrativa os insumos e inspirações para reproduzi-la de forma fiel, ou como referência para a criação de outras histórias. Ao abstrair a essência do mito, salienta-se a importância da organização dos elementos da trama.

Porém, o elemento mais importante é a trama dos fatos, pois a tragédia não é a imitação dos homens, mas de ações e de vida, de felicidade [e infelicidade; mas, felicidade] ou infelicidade reside na ação, e a própria finalidade da vida é uma ação, não uma qualidade. (ARISTÓTELES, 1966, p. 75).

A construção da trama é fundamental para o desenvolver dos fatos, pois essa base que permitirá a *mimesis* tomar corpo. E por meio dessa organização, o artista que promove tal imitação é capaz de, através da natureza de suas escolhas, dar o rumo ditar o desenvolvimento da trama. Ainda sobre a estrutura do poema trágico, Aristóteles (1966, p. 88) afirma que: “Em toda a tragédia há o nó e o desenlace. O nó é constituído por todos os casos que estão fora da ação e muitas vezes por alguns que estão dentro da ação. O resto é desenlace. ”

Pelo conceito de nó e desenlace, podemos inferir que a história não é linear. Existem problemas no caminho do protagonista que se apresentam por frutos de suas próprias escolhas, ou por meio de forças externas na história. Cruzar e desfazer tais nós é o que pode levar o herói à ruína (insucesso) ou à glória (sucesso). Conforme a tragédia ocorre, existem dois momentos que virão a acontecer: a peripécia e o reconhecimento.

A peripécia é quando, apesar de tudo indicar que a história seguiria um caminho, ela toma outro, que altera o curso dos eventos de forma marcante. Em paralelo com tempos atuais, podemos interpretar a peripécia como uma forma de *plot twist* (reviravolta, tradução livre), que “É uma mudança radical na direção esperada ou prevista da narrativa.” (JONAS, 2015), ao traçar esse paralelo de conceitos milenares, somos capazes de evidenciar o papel de Aristóteles em tecer a base das narrativas modernas.

Sobre a peripécia, Aristóteles (1966, p. 80. grifo do autor) define:

60. “Peripécia” é a mutação dos sucessos, no contrário, efetuada de modo como; e esta inversão deve produzir-se, também o dissemos, verossímil e

necessariamente. Assim, no *Édipo*, o mensageiro que viera no propósito de tranquilizar o rei e de libertá-lo do terror que sentia nas relações com a mãe, descobrindo quem ele era, causou o efeito contrário [...]

Podendo acontecer em conjunto (ou não) com a peripécia está o “reconhecimento”, momento em que o protagonista se dá conta da magnitude de seus desafios e do que está por vir, ou descobre alguma verdade trágica. Em um paralelo com a narrativa contemporânea, podemos associar o “reconhecimento” com o conceito de *Cliffhanger* (“à beira do abismo”, tradução livre) conceituado como “um recurso de roteiro que se caracteriza pela exposição do personagem a uma situação limite, tal como um dilema ou confronto com uma revelação surpreendente.” (JONAS, 2015).

Apesar de, na atualidade, possuir uma terminologia diferente, o conceito de “reconhecimento” mantém-se similar ao de *Cliffhanger*.

61. O “reconhecimento”, como indica o próprio significado da palavra, é a passagem do ignorar ao conhecer, que se faz para amizade ou inimizade das personagens que estão destinadas para a dita ou para a desdita. 62. A mais bela de todas as formas de reconhecimento é a que se dá juntamente com a peripécia [...] (ARISTÓTELES, 1966, p. 80).

Ao comparar os conceitos podemos ver semelhanças, pois, tanto sob o termo de “*Cliffhanger*” ou de “reconhecimento”, observa-se que ambos, inseridos no contexto de uma narrativa (seja esta uma *mimesis* trágica ou uma produção audiovisual), tratam do momento em que o herói é apresentado a algo novo, que pode vir a ser ou não positivo.

Não apenas a poesia trágica tem como função ser mais uma forma de imitar a realidade, como também busca promover sentimentos no público, entretenimento e, até mesmo reflexões. Tais sentimentos, sob a ótica aristotélica, são denominados catarse. “O mais vulgarizado é este critério: os sentimentos ou as emoções, sôbe que incide a virtude catártica, são os de terror e piedade, que a tragédia desperta.” (ARISTÓTELES, 1966, p. 66). A catarse é uma das finalidades do mito trágico. Exteriorizar tais sentimentos é o ápice da poética.

Se a catarse não significa expurgação eliminatória dos sentimentos de terror e piedade, admitamos, pois, que o sentido da palavra seja o de *purificação*, e que o terror e a piedade venham a resultar da função catártica da tragédia. [...] A piedade, comiseração ou simpatia, é a tonalidade emocional de uma *atração*; o terror, medo ou angústia é a tonalidade emocional da *repulsão*. (ARISTÓTELES, 1996, p. 67. grifo do autor).

Ou seja, para promover tamanha manifestação sentimental, a poética trágica tem como base a estimulação, levando até os extremos do terror e da piedade. Assim como existem momentos específicos em que peripécia e o reconhecimento se manifestam, Aristóteles aponta que a catástrofe geralmente é a passagem em que a catarse é estimulada.

O trágico e monstruoso. A catástrofe. O poeta e o mito tradicional. 74. O terror e a piedade podem surgir por efeito do espetáculo cênico, mas também podem derivar da íntima conexão dos atos, e êste é o procedimento preferível dos poetas e o mais digno do poeta. Porque o mito deve ser composto de tal maneira que, quem ouvir as coisas que vão acontecendo, ainda que nada veja, só pelos sucessos trema e se apiede [...] (ARISTÓTELES, 1966, p. 83. grifo do autor).

Em analogia com termos atuais, esse momento pode ser marcado tanto pela crise quanto pelo clímax (conceitos que serão abordados a seguir), assim como podemos interpretar a catástrofe (sob a ótica de Vogler) como as etapas “Provação” e “Ressurreição”, apresentadas na Jornada do Escritor, como será visto mais adiante.

2.1.2 Natureza e função da retórica

Para contar uma história é necessário utilizar-se da retórica como uma ferramenta de comunicação. Reboul (2000, XV, grifo do autor) disserta que: “[...] a retórica diz respeito ao discurso persuasivo, ou ao que um discurso tem de persuasivo. O que é pois *persuadir*? É levar alguém a crer em alguma coisa.” Além de ter como função nos “emprestar seus olhos” para viver a história, o protagonista precisa, por meio de suas palavras, apresentações, pensamentos e gestos, nos fazer crer na história, de forma a aceitá-la e vivê-la.

A **retórica** é a ciência teórica e aplicada do exercício público da fala, proferida diante de um auditório dubitativo, na presença de um contraditor. Por meio de seu discurso, o orador se esforça para impor suas apresentações, suas formulações e para orientar uma ação. A retórica foi definida pelos teóricos da Antigüidade e foi desenvolvida até a época contemporânea por um paradigma de pesquisa autônomo. (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2006, p. 433. grifo do autor).

A construção de um argumento retórico é realizada seguindo quatro etapas: 1) invenção (*heurésis*), em que o orador coleta ideias e referências para compor o discurso, que lhe leva para a segunda etapa; 2) a disposição (*taxis*), onde organiza seus argumentos formando a estrutura do discurso, para montar a base de sua 3) elocução (*lexis*), que é a construção de uma escrita (um roteiro, por exemplo) que virá a reunir todos os argumentos chegar a quarta e última etapa; 4) a ação (*hypocrisis*), que nada mais é do que a verbalização. (REBOUL, 2000)

A respeito das formas de argumentar existem três modalidades e funções retóricas que podem ser empregadas, abordadas pelo “Dicionário de análise do discurso” (2006):

[...] **agradar** (pela imagem de si projetada no seu discurso, ou *ethos**); **informar** e **convencer** (pela lógica de sua narrativa e de sua argumentação, ou *logos*); **comover** (*pathos**). A terminologia fala de três tipos de provas*; trata-se, de fato, de meios de orientação*, verbais ou paraverbais. (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2006, p. 434. grifo do autor).

Ou seja, para promover a persuasão, o orador pode apelar para duas dimensões do público: afetiva e racional. Em primeira instância, Reboul (2000, p. 48) aponta que “o *etos* é o caráter que o orador deve assumir para inspirar confiança no auditório, pois, sejam quais forem seus argumentos lógicos, eles nada obtêm sem essa confiança [...]” O *ethos* é a forma como a pessoa se apresenta, seja por meio de atos ou palavras, é necessário expressar um caráter que seja congruente com seu discurso e venha a reforçar o argumento.

Não importa o quanto o caráter seja forte e funcional para transmitir segurança e credibilidade ao argumento se o protagonista não é capaz de promover emoções (*catarses*) no público. A essa abordagem, atribui-se a função do *pathos*.

No uso corrente, a palavra “**pathos**” é assumida atualmente no sentido de transbordamento emocional, geralmente sem sinceridade, [...] **Função do pathos**. A retórica repousa sobre uma teoria do espírito humano; enquanto os argumentos lógicos que agem sobre a representação podem fundar a **persuasão*** ou a convicção, o *pathos* implica a vontade [...] (CHARAUDEAU; MAINGUENEAU, 2006, p. 371. grifo do autor).

Independentemente de ser um apelo verdadeiro ou não, a função do *pathos*, para a retórica, é conquistar o espectador por meio de seus sentimentos. Demonstrar que, além de caráter íntegro e confiável (*ethos*), o personagem também

possui uma profundidade maior, um mundo de sentimentos e emoções que o público pode - e deve - se identificar (pathos).

Por fim, é necessário ter um argumento (fala) forte, uma vez que o caráter já foi provado e os sentimentos “atacados”, a lógica (logos) do argumento precisa ser congruente e eficaz em sua função, conforme aponta Reboul (2000, p. 49) “se o ethos diz respeito ao orador e o pathos ao auditório, o logos [...] diz respeito a argumentação propriamente dita (cf. 1356 a).”.

A utilização dessas três abordagens é extremamente funcional para persuadir o público a crer em uma história. No entanto, Reboul (2000), utiliza o conceito de retórica aplicado apenas na relação orador (pessoa) x auditório (público). As provas retóricas geralmente costumam se restringir apenas a esse paradigma, mas Doc Comparato (2000, p. 20-21, grifos do autor), aponta sua empregabilidade em um roteiro.

Um roteiro deve possuir três aspectos fundamentais: Logos – Pathos – Ethos. A ferramenta de trabalho que dará forma ao roteiro e o estruturará é a narrativa. O **logos** é essa palavra, o discurso, a organização verbal de um roteiro, sua estrutura geral. Um roteiro, a sua história, provoca identificação, dor, tristeza. **Pathos** é o drama, o dramático de uma história humana. É, portanto, a vida, a ação, o conflito, cotidiano que vai gerando acontecimentos. O **pathos** afeta as pessoas que, arrastadas pela sua própria história, quase não são responsáveis pelo que lhes acontece – o seu drama –, nem pelo que as destrói – a sua tragédia –, convertendo-se inclusive em motivo de divertimento – a sua comédia – para os outros. A mensagem sempre tem uma intenção. É inútil tentar fugir à responsabilidade de a emitir. Tudo é escrito para produzir uma influência. É o **ethos**, a ética, a moral, o significado último da história, as suas implicações sociais, políticas, existenciais e anímicas. O **ethos** é aquilo que se quer dizer, a razão pela qual se escreve. Não é imprescindível que seja uma resposta; pode ser uma simples pergunta.

Uma vez que a utilização retórica pode ser adaptada para a construção de um roteiro, a pesquisadora Carolina Assunção e Alves (2011, p. 23, grifo do autor), nos promove o seguinte questionamento: “[...] há maneiras de se identificar as provas retóricas (*ethos*, *pathos*, *logos*) em um filme narrativo de ficção? ”. Pautada por esse pensamento, traça sua tese, em que busca analisar e comprovar a utilização das provas retóricas em um produto de audiovisual. A respeito do ethos:

[...] admitir a existência de dimensões de um mesmo ethos que se desdobra em camadas, dentre as quais podemos visualizar pelo menos dois níveis. O primeiro diz respeito ao ethos prévio/discursivo do cineasta, como dissemos nos parágrafos anteriores. O segundo nível refere-se às personagens, que entram em contato direto com o público na sala de

cinema. A composição do ethos da personagem é formada principalmente pela performance do ator (uma mistura de atuação, maquiagem e figurino), complementada pelos ingredientes da abordagem técnica cinematográfica (enquadramentos, movimentos de câmera, luzes e efeitos sonoros usados na valorização das ações e expressões). (ALVES, 2011, p. 126).

Diferente da concepção de ethos abordada por Reboul (2000), em que essa prova consiste em que o orador se apresente verbalmente ou por certificações (como um currículo) o ethos fílmico engloba múltiplos fatores na construção dessa apresentação, abrangendo desde a caracterização do personagem até a forma como os recursos da linguagem audiovisual são utilizados. Feita a apresentação, a próxima prova utilizada é a do pathos.

[...] no decorrer da narrativa, o espectador será submetido a diferentes estados de espírito que causarão impacto sobre como ele apreende a história e se posiciona diante dela. E isso poderá refletir também no nível situacional, quando o indivíduo transporta a experiência fílmica para o próprio cotidiano, em decisões, escolhas ou comportamentos inspirados em cenas e personagens. [...] Além do trabalho de interpretação dos atores, da ambientação (cenários e figurinos) e da estrutura da narrativa, há as possibilidades de manipulação da imagem (planos, enquadramentos, movimentos de câmera, ângulos, iluminação e cores) e dos sons (ruídos e música). (ALVES, 2011, p. 131-132).

O estímulo patêmico ocorre por uma troca entre o personagem e espectador, sendo necessária certa forma de empatia (termo derivado da palavra grega *empátieia*, que significa "entrar no sentimento") por parte de quem assiste. Ou seja, enquanto o ator - amparado por todos os recursos estilísticos da linguagem audiovisual - transmite estados de espírito e sensações, cabe ao público permitir-se "entrar nesse sentimento" e assim compartilhar esse estado de espírito.

Por fim, uma vez que fomos apresentados ao personagem e seus valores (*ethos*) e, de forma empática, desenvolvemos um laço emocional (*pathos*), é necessária a utilização da prova retórica final, o logos.

[...] tentaremos entender o logos fílmico a partir da abordagem de duas fontes principais de construção do raciocínio, assim como do funcionamento das ferramentas discursivas aplicadas para apoiá-las. A primeira se insere na estrutura geral da narrativa: a partir da observação do filme como um todo, a ideia é verificar como ela desenvolve raciocínios: se há uso de entimemas e/ou exemplos, bem como de analogias; se existe uma moral da história e em que ela se baseia. A segunda se atém ao nível "textual e verbal", ou seja, nas falas das personagens e no uso das palavras, frases e termos passíveis de identificação da orientação argumentativa via logos, na forma escrita (sentenças, máximas, expressões ou vocábulos simples) e, especialmente, nas falas e discussões entre as personagens [...] (ALVES, 2011, p. 134).

A compreensão do logos pode ser obtida por meio de uma análise estrutural de tudo que foi dito (diálogos, discursos, monólogos) e pensado pelo personagem, visando identificar as premissas que constituem o discurso retórico por detrás de tudo que é “textual e verbal” na narrativa.

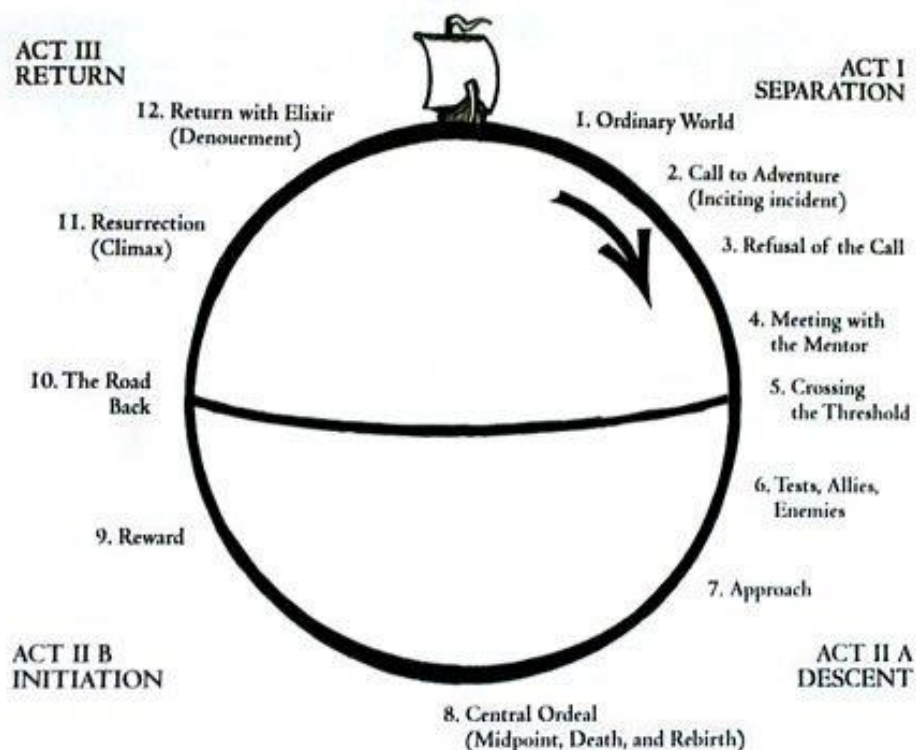
2.2 VOGLER E A JORNADA DO ESCRITOR

Conforme abordado no capítulo de arquétipos, Vogler (2007) utiliza-se de conceitos múltiplos na construção de seu livro. Pautando-se no conceito de “Monimito”, criado por Joseph Campbell (1945), o roteirista apropria-se dessa estrutura, constituída de 17 etapas, de forma a adaptá-la para servir como base para narrativas contemporâneas. Ao fazê-lo, reduz as 17 etapas para 12, e a essa nova estrutura, dá o nome de “Jornada do Escritor”.

1. Heróis são introduzidos no MUNDO COMUM, onde
2. recebem O CHAMADO À AVENTURA.
3. Ficam RELUTANTES no início ou RECUSAM O CHAMADO, mas
4. são incentivados por um MENTOR a
5. CRUZAR O PRIMEIRO LIMIAR, e entram no Mundo Especial, onde
6. encontram PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS.
7. APROXIMAM-SE DA CAVERNA SECRETA, cruzando um segundo limiar
8. onde passam pela PROVAÇÃO.
9. Tomam posse da RECOMPENSA e
10. são perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum
11. Cruzam o terceiro limiar, vivenciam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. RETORNAM COM O ELIXIR, uma bênção ou tesouro para beneficiar o Mundo Comum. (VOGLER, 2007, p. 57-58)

Ao tratar dessa Jornada, Vogler (2007) propõe que, assim como o “Monomito”, essa estrutura narrativa apresenta um perfil circular, tendo início no Mundo Comum. Após cruzar essas doze etapas, o Herói virá a retornar para o mesmo ponto, como podemos ver na figura a seguir.

Figura 1 - A jornada do Escritor.



Fonte: VOGLER, 2007, p. 47.

2.2.1 Ato I

O Ato I compreende as seguintes etapas: “1. Mundo Comum”, “2. Chamado à Aventura”, “3. Recusa do Chamado”, “4. Encontro com o Mentor”, “5. Travessia do Limiar”, “6. Provas, Aliados e Inimigos” e “7. Aproximação”.

Essa etapa tem como funcionalidade dar a base da narrativa. Primeiro, por meio das etapas 1 a 3, o alicerce da história é construído: de onde o herói vem e como são as coisas nesse lugar e o motivo para a história acontecer de fato, por mais que o herói relute em atender ao Chamado e deixar seu Mundo Comum. Mas ao superar tamanha Recusa, a história se desenvolve, e somos introduzidos a novos personagens (etapas 4 e 6), que virão a possuir impacto, promovendo ao

herói “mentorias”, ensinamentos e, para testar a eficácia, logo irão ocorrer diversos testes. (VOGLER, 2007)

Por fim, o desfecho desse ato é marcado por duas etapas. Uma vez que o personagem Atravessa o Limiar (etapa 5), vindo a encontrar perigos, aliados e inimigos únicos (etapa 6), ele chega ao ponto de transição para o segundo Ato: A Aproximação (etapa 8). Desde a etapa 5, o herói já se encontra em um ponto sem volta da trama. O Ato I, em toda sua magnitude, constitui a base da história, apresentando os motivos e desafios, que virão a conduzir o protagonista para o momento de crise máxima, intitulado como “Provação”. (VOGLER, 2007)

2.2.2 Ato II

Ao analisarmos a estrutura circular demonstrada na “Figura 1” percebemos que o herói está na etapa mais profunda: exatamente no centro do ciclo. Esse é o ápice da história: o momento da catástrofe, quando o herói poderá - ou não - desenlaçar os nós do fio da narrativa. A crise se desenvolve, na única Etapa constituinte do Ato II, “A Provação” (etapa 8).

A Provação é o principal ponto nevrálgico da história. Muitos fios da história do herói levam a ela, e muitos fios de possibilidade e mudança conduzem dela para o outro lado. Não se deve confundi-la com o clímax da Jornada do Herói - que é outro centro nervoso bem adiante, perto do fim da história (como o cérebro na base da cauda de um dinossauro). [...] Uma crise é definida pelo dicionário *Webster* como “o ponto em uma história ou peça teatral na qual forças hostis encontram-se no estado mais tenso de oposição”. [...] A mensagem: às vezes, as coisas precisam piorar antes de melhorar. Uma crise de Provação, por mais assustadora que seja para o herói, é muitas vezes o único caminho para a recuperação ou a vitória. (VOGLER, 2007, p. 219).

Além de apresentar o ápice, um dos momentos mais catastróficos da história, “A Provação” tem como função promover ao herói o sacrifício maior, pois, conforme abordado no capítulo de arquétipos, um personagem só se consagra herói ao passar por uma perda irreparável. “As pessoas em geral pensam em Heróis como fortes ou corajosos, mas essas qualidades são secundárias em relação à disposição para o SACRIFÍCIO - a verdadeira marca do Herói.” (VOGLER, 2007, p. 70). Nessa etapa, a morte do herói é comum.

Apesar de “morrer”, o herói supera a Provação que lhe foi imposta e é conduzido para uma etapa de transição, a “Recompensa” (etapa 9). Marcada pelo

ato simbólico de “Empunhar a espada”, é a passagem onde herói colhe os frutos de sua jornada. Ao superar tamanha crise, é natural um breve momento de “falsa paz”. A proposta do Ato II inteiro é o desenvolvimento desse desafio final, então é natural que a etapa 9 seja marcada por um cenário neutro, em que o herói pode “respirar” e se preparar para adentrar o Ato III. (VOGLER, 2007)

2.2.3 Ato III

Compondo o Ato III, temos os momentos finais: “Caminho de Volta” (etapa 10), “Ressurreição” (etapa 11) e “Retorno com o Elixir” (etapa 12).

Dependendo da natureza da história, o herói pode escolher deixar o Mundo Mágico em que se encontra e retornar para casa, fechando assim o ciclo e completando a jornada. “Assim que as lições e as Recompensas da grande Provação forma celebradas e absorvidas, os heróis enfrentam uma escolha: permanecer no Mundo Especial ou iniciar a jornada de volta para o Mundo Comum.” (VOGLER, 2007, p. 253).

Caso o herói opte por não voltar para suas origens, o ciclo não é fechado, pois as etapas seguintes perdem o sentido. Porém, caso o Mundo Mágico vem a se tornar mais natural e familiar para o herói, as etapas seguintes podem vir a ocorrer. Em vez de o herói retornar para o ponto de origem “literal” (Etapa 1), apenas volta para o Mundo Mágico, que se transforma, então, no novo Mundo Comum do personagem.

Conforme abordado no conceito de “Provação”, o herói precisa morrer. Na etapa seguinte, “Ressurreição” é quando ocorre o clímax.

A ressurreição em geral marca o clímax do drama. CLÍMAX é uma palavra grega que significa “escada”. Para nós, narradores, passou a significar um momento explosivo, o pico mais alto da energia ou o último grande evento em uma obra. Pode ser o confronto físico ou a batalha final, mas também se expressar como uma escolha difícil, o clímax sexual, um *crescendo* musical ou um fronto altamente emocional e decisivo. (VOGLER, 2007, p. 269. grifo do autor).

O herói “volta dos mortos” e acende uma vez mais a chama da história, com a intenção de “despertar” o espectador e conduzi-lo para o fim da aventura. Apesar de ser comumente associado a momentos explosivos, Vogler (2007, p. 269) aponta que “Existem também um CLÍMAX SILENCIOSO, uma onda de emoção que ergue-

se com suavidade. ” Ou seja, não apenas o Clímax pode ser uma nova batalha, como também um momento sereno, de reflexão ou luto do herói.

Por fim, o ciclo é fechado na etapa “Retorno com o Elixir” (etapa 12), quando o herói completa o sentido da história e, com a Recompensa em mãos, retorna ao Mundo Comum (seja seu lugar de origem, ou seu Mundo Mágico naturalizado). (VOGLER, 2007)

Nesse momento final da narrativa, é necessário criar um desfecho, um fechamento. Vogler (2007, p. 285) aponta dois caminhos para fazê-lo:

O mais convencional, preferido na cultura ocidental e nos filmes norte-americanos em especial, é a forma CIRCULAR, em que há uma noção de fechamento e completude. A outra forma, mais popular na Ásia e nos filmes europeus e australianos, é a abordagem do FINAL ABERTO, em que há a sensação de existem questões não respondidas, ambiguidades e conflitos não resolvidos. Os heróis podem ter mais consciência nas duas formas, mas no de final aberto os problemas talvez não sejam amarrados de maneira tão satisfatória.

Eis que a Jornada do Escritor chega ao fim, passando por todos os três atos e suas respectivas etapas. Conceituar essa estrutura tem como finalidade propor, em conjunto com a *mimesis* trágica aristotélica, outro ponto de vista para interpretar a trama de *Breaking Bad*.

3 METODOLOGIA

Antes de realizar uma análise, é necessário traçar uma metodologia e etapas que irão embasar a pesquisa.

A pesquisa é requerida quando não se dispõe de informação suficiente para responder ao problema, ou então quando a informação disponível se encontra em tal estado de desordem que não possa ser adequadamente relacionada ao problema. (GIL, 2002, p.17).

É possível traçar inúmeras abordagens de pesquisa, visando contemplar todas as possibilidades de interpretação do tema proposto. Em primeira instância, este trabalho terá como apoio a pesquisa bibliográfica, que consiste no estudo de conceitos e pensamentos propostos por autores em seus postulados, livros e artigos. Os livros selecionados atuarão como suporte para a compreensão e o aprendizado de tais conceitos para que, após compor utilizados na construção do referencial teórico desta monografia, também sirvam como base para analisar a aplicabilidade dos conceitos em relação com o tema. (GIL, 2002)

Essa abordagem é eficaz para compor uma análise, porém, dada a natureza do objeto de estudo, não é capaz de suprir todas as necessidades. Diariamente passam a existir novos comentários, interpretações, teorias e até mesmo revelações sobre *Breaking Bad*. E para manter-se a par desses novos conteúdos e complementar a pesquisa bibliográfica, também será realizada uma pesquisa documental.

O desenvolvimento da pesquisa documental segue os mesmos passos da pesquisa bibliográfica. Apenas cabe considerar que, enquanto na pesquisa bibliográfica as fontes são constituídas sobretudo por material impresso localizado nas bibliotecas, na pesquisa documental, as fontes são muito mais diversificadas e dispersas. [...] (GIL, 2002, p. 47).

Essas duas pesquisas servirão, prioritariamente, para a coleta de informações e teorias que irão constituir a base teórica e fundamental à análise do objeto em questão. O estudo irá consistir na aplicação das teorias levantadas, visando evidenciar sua presença - ou não - na construção de narrativa e do protagonista de *Breaking Bad*, e para fazê-lo, será instalada uma análise televisiva.

Em primeira instância, essa abordagem aponta que é necessário compreender fatores econômicos, empresariais, políticos, tecnológicos e institucionais que orbitam sobre o programa, uma vez que este se encontra dentro de um quadro maior (seja uma rede de programação de um canal ou até mesmo uma emissora multinacional). Além disso, os produtos televisivos apresentam uma longevidade maior, diferente de um filme, que possui um tempo pré-definido e fechado. (MACHADO; VELEZ, 2007)

Enquanto um filme pode possuir em média 1h até no máximo 3h, um programa de televisão transcende essa marcação de tempo, como no caso de *Breaking Bad*, que possui um total de 62 episódios (com média de 47 a 55 minutos cada), divididos em cinco temporadas.

Podemos definir o programa de televisão como qualquer série sintagmática (sequência de imagens e sons eletrônicos) que possa ser tomada como uma singularidade distintiva em relação às outras séries sintagmáticas da televisão. [...] No caso de uma série ou de um programa regularmente transmitido, pode ser que queiramos destacar o programa como um todo e pode ser também que queiramos destacar apenas uma ou outra edição particular (um episódio de um seriado ou uma matéria específica de um telejornal). (MACHADO; VELÉZ, 2007, p. 4).

Apesar da complexidade da estrutura de um programa televisivo, sua análise pode ser feita de forma mais minuciosa, contemplando a série como um todo, ou isoladamente. Independente da abordagem é necessário desconstruir o material e o interpretar por pedaços, para observar como cada tomada, plano e sequência servem para compor a obra maior.

Um problema particular da análise de qualquer produto audiovisual é a divergência dos meios de expressão: a metalinguagem (texto verbal) é diferente da linguagem objeto (filme ou programa de televisão). Como se pode escrever sobre um objeto de outra natureza? Em primeiro lugar, há o problema da citação: não há como incluir na análise, a título de citação, os trechos audiovisuais de que se está falando. Em certos momentos é preciso recorrer a processos mistos, todos eles limitados: fotos fixas (still frames), fragmentos do roteiro, eventualmente até partitura da trilha musical, como já se fez antes na crítica cinematográfica. (MACHADO; VELÉZ, 2007, p. 12).

Para compreender a série *Breaking Bad*, estes processos mistos foram utilizados. Em primeiro lugar, sua narrativa será analisada como um todo, para atribuir sentido à forma como os arquétipos se manifestam em seu protagonista, Walter White, no desenvolver da trama.

Para compreender o papel das provas retóricas, serão utilizados fragmentos do roteiro da série, em específico, as falas (monólogos, discursos e diálogos) do protagonista. Estas serão retiradas e citadas para analisar a forma como o Herói constrói sua locução. Porém, por mais que sejam utilizadas falas de episódios específicos, será levado em consideração todo o contexto da série, para evidenciar as múltiplas faces do *ethos*, *pathos* e *logos* de Walter.

Por fim, para identificar os recursos da poética trágica aristotélica em *Breaking Bad*, serão analisados episódios isolados, com a finalidade analisar de que forma os recursos da *mimesis* aristotélica (1966) se manifestam, não sendo necessário inseri-los no quadro maior da série. Ainda sobre a estrutura de narrativa serão utilizadas *still frames*¹⁰ dos episódios, com a finalidade de demonstrar como a composição da Jornada do Escritor se manifesta na série, tendo em mente a possibilidade de não existirem todas as 12 etapas.

¹⁰ *Still frames* são trechos isolados dentro de um produto de audiovisual.

4 UMA TRAGÉDIA CHAMADA “BREAKING BAD”

4.1 AS MIL FACES DE WALTER WHITE

Conforme abordado no capítulo 1 existem alguns conceitos fundamentais para compreender a construção metalinguística de um personagem. Primeiramente, sob a ótica de Beth Brait (1985), podemos classificar Walter como protagonista e um personagem circular, dada sua complexidade e profundidade, que lhe conferem a capacidade de tomar ações inesperadas e ter impacto ativo na história.

Outro aspecto capaz de dar a Walter tamanha circularidade, são os arquétipos. Uma vez que o personagem possui inúmeras faces e condutas, frutos das máscaras arquetípicas que Walter assume. Os principais arquétipos observados são: Herói, Arauto, Camaleão e Sombra, e serão analisados a seguir.

Por definição, Walter White é o protagonista da série *Breaking Bad*, porém, encontra-se no limiar entre herói e vilão. Até certo momento da narrativa, podemos vê-lo como um herói e assistir sua gradativa transformação em vilão. Porém no decorrer dessa transformação, suas atitudes fazem com que ele possa ser classificado como anti-herói.

Um *anti-herói* é um protagonista a quem faltam essas qualidades de herói. O termo já foi refinado para poder incluir protagonistas que demonstram qualidades normalmente ligadas a vilões, como ganância e violência, assim como os que possuem qualidades não heroicas, como egoísmo e covardia. (GUFFEY; KOONTZ, 2014, pp. 63-64. grifo do autor).

Conforme abordado no tópico do capítulo um, “1.1 Arquétipos de Vogler”, o traço mais forte do Herói é sua capacidade de fazer - ou sofrer – sacrifícios, e o personagem passa por inúmeros no decorrer da série. Um dos primeiros sacrifícios a ser superado são seus próprios valores morais, que são postos a prova diante da decisão de matar ou não Krazy-8 (interpretado por Max Arciniega), que se desenvolve nos seguintes episódios da primeira temporada (*Cat's in the Bag*, *And the Bag's in the River* ¹¹).

Apesar de não ser um sacrifício nobre, conseguimos ver o sofrimento de Walter. Somos apresentados, desde o primeiro episódio, a um homem frágil e

¹¹ Após os acontecimentos do primeiro episódio (Walt e Jesse confrontados por Emilio e Krazy-8), os episódios seguintes giram em torno da decisão que a dupla deve tomar. Walt e Jesse jogam na moeda para fazer essa escolha: Jesse irá se livrar do corpo de Emilio e Walter irá matar Krazy-8

inseguro, que acreditamos não ser capaz de machucar ninguém. Esse conflito é representado por meio da lista de razões para matar Krazy-8. De um lado, ele escreve “É a coisa moralmente certa a fazer”, “princípios judeus/cristãos”, “você NÃO é um assassino”, “você não será capaz de viver consigo mesmo” e “santidade da vida” como os motivos para não o matar.

Em contrapartida, o herói escreve apenas um único motivo para matá-lo: “Ele matará toda sua família se você deixá-lo ir”. Por mais que envolva matar outra pessoa, conseguimos perceber o sofrimento de Walt ao matar Krazy-8, pois não só está matando alguém, como também destruindo todos os princípios éticos e morais que guiaram sua vida até então.

Outra forma de ver o arquétipo de herói em Walter é analisando sua relação com Jesse. Apesar de possuir uma natureza caótica, sempre que necessário, ele o salva. Inúmeras são as passagens que demonstram isso, como podemos ver no décimo segundo episódio da terceira temporada (*Half Measures* ¹²) em que Walt confronta dois traficantes e os mata, agindo como um herói para Jesse, que poderia acabar morrendo naquele momento.

Apesar de todo o mal que causou, Walter consagra-se “herói” no final da narrativa. Por mais que o próprio protagonista diga que tenha realizado todo o mal que fez por vontade própria, para sentir-se realizado, suas atitudes finais (devolver todo o dinheiro para a família, salvar Jesse e assegurar a segurança de sua família) nos demonstram que, ainda sim, Walter prezava por sua família.

Outra função do herói é a necessidade de “morrer” para tornar-se novo, podendo essa morte ser literal, ou não. No décimo quarto episódio da quinta temporada, *Ozymandias* ¹³, vemos Walter colhendo os frutos que sua jornada causou: sua família (aquilo que ele mais preza e foi sua maior motivação) é totalmente destruída, representando uma morte metafórica de tudo que dava razão à existência desse personagem. Seu cunhado, Hank, morre aos seus olhos, sua esposa, Skyler, tenta matá-lo e seu filho, Walt Jr., o denuncia para a polícia.

¹² Em *Half Measures* Jesse busca vingança, indignado com duas coisas em específico: a morte do amigo Combo, interpretado por Rodney Rush; e o fato de Gus utilizar crianças em seus serviços, como matar pessoas e traficar.

¹³ *Ozymandias* será um episódio recorrente nesta análise. Nesse momento, Walter perde a família. Desde o início, a principal razão de vida do protagonista são a esposa e os filhos; e ao perder a motivação de existir, ele “morre”.

No episódio seguinte, *Granite State*, Walt precisa fugir e podemos interpretar esse momento como a verdadeira morte do herói. Ele acaba indo parar em uma casa isolada, distante de qualquer forma de sociedade, onde tem apenas a si como companhia. Nesse momento, evidenciamos um clímax silencioso, em que o Herói se recolhe no próprio sofrimento.

Porém o herói supera tal “morte” e, no episódio final, *Felina*¹⁴, é que podemos consagrar o arquétipo do Herói em Walter. Primeiro, num grau simbólico, podemos tê-lo como o “salvador da pátria” (garante o futuro de seus filhos e a segurança de sua família, assim como salva Jesse pela última vez). Não obstante, os inúmeros sacrifícios sofridos (a perda de seus princípios éticos e morais, a perda de sua família e a perda da própria vida), servem como reforço para que Walt possa ser consagrado Herói. Em uma abordagem metalinguística, também podemos vê-lo dessa forma pois é o personagem que resolve as problemáticas da narrativa, assim como desenlaça todos os nós criados pela trama.

Por tratar-se de um personagem extremamente circular, complexo e profundo, é natural que não exista apenas um arquétipo em sua construção. Além de ser um anti-herói, podemos notar o Arauto como um arquétipo também presente em Walter, podendo tanto ser ele a utilizar essa máscara arquetípica ou podendo existir outros fatores atuando como Arautos para ele. Apesar de não podemos atribuir o conceito de Arauto para uma doença, o câncer de Walt apresenta características funcionais que podem leva-lo a ser interpretado como um Arauto.

Por definição, a função desse arquétipo é a de propor desafios ao Herói, leva-lo até situações novas. Apesar de não ser de fato um arquétipo, o câncer de Walt é “gatilho” inicial para o surgimento da história. Motivado pelo seu câncer (que lhe faz procurar formas de conseguir mais dinheiro para sustentar sua família) vemos Walter incorporando a máscara arquetípica do Arauto pela primeira vez ao falar com Jesse e convocá-lo para a aventura, realizando o que Vogler (2007) chama de “Chamado à Aventura”, que ocorre no primeiro episódio da série, *Pilot*¹⁵. Além de o câncer atuar como um catalisador, podemos ver sua ganância como um fator que

¹⁴ Walter retorna a Albuquerque para salvar a família. E para fazê-lo, passa por dois sacrifícios: abre mão de todo o dinheiro restante e, para acabar com Jack Welker e seu bando, perde a própria vida.

¹⁵ Após ser diagnosticado com câncer pulmonar em estágio III, Walt busca formas de se sentir mais vivo, e acompanha Hank em uma operação policial. Nos minutos seguintes, vê Jesse fugindo da casa invadida pela polícia e tem a ideia de fazer uma parceria com seu ex-aluno.

influência o personagem a ser um Arauto. Em *Dead Freight* ¹⁶, Mike e Jesse não tinha mais interesse em continuar produzindo metanfetamina, mas, atuando como um Arauto, o protagonista realiza para seus sócios um Chamado à Aventura.

Além dos arquétipos do Herói e do Arauto, é passível identificar a figura do Camaleão. Por definição, esse arquétipo é utilizado em personagens de caráter dúbio e questionável, assim como o protagonista passou a ser. Uma característica forte desse arquétipo é a capacidade de ludibriar e enganar, traços bem trabalhados pelo personagem, sendo capaz de sustentar uma mentira praticamente perfeita para a família, até ser descoberto por Skyler. Além da capacidade em mentir, outro fator que o consagra como Camaleão é seu lado manipulador.

Na série *Breaking Bad*, existem dois grandes momentos para ilustrar essa manipulação. Em *Full Measures* ¹⁷, Walter, com receio do novo relacionamento de Jesse com Jane Margolis (interpretada por Krysten Ritter) atrapalhar o andamento dos negócios não perde a oportunidade de tirá-la de cena. Entrando na casa de Jesse, enquanto o casal estava na cama, apagado em virtude das drogas utilizadas. Walt presencia Jane sufocando com o próprio vômito e, ao invés de salvá-la, opta por deixá-la morrer.

Ao acordar e vê-la morta, Jesse acredita ser o responsável e tamanho sentimento de culpa o corrompe, a ponto de levá-lo ao extremo de seu vício e precisar ser salvo de uma casa de viciados por Walter, que o abraça e conforta (chegando a chamá-lo de “filho”), como se não tivesse sido o culpado pela morte de Jane. Por fim, Walter o coloca em uma clínica de reabilitação e consegue, pensando em seus próprios interesses, uma nova e melhorada versão de Jesse.

Além desse momento, podemos identificar o outro extremo da manipulação de Walter em seu parceiro, ocorrendo no décimo segundo episódio da quarta temporada, *End Times* ¹⁸ quando, uma vez mais, o protagonista destrói outro relacionamento de Jesse, só que dessa vez com Andrea Cantillo (interpretada por Emily Rios). Em primeiro lugar, Walt envenena o filho de Andrea, Brock (interpretado por Ian Posada), para manipular Jesse e conquistar apoio contra Gus. Apesar de

¹⁶ Nesse episódio, após a morte de Gus, Walt, Jesse e Mike entram em um acordo: apenas produzir o restante de metanfetamina que possuem e encerrar, definitivamente, os negócios. Mas Walt os convence a retornar.

¹⁷ Nesse ponto da narrativa, após a morte de Tuco, os personagens voltam a droga, por isso o receio de Walter quanto ao novo relacionamento afetivo de Jesse.

¹⁸ Gustavo Fring separa Jesse e Walter; e isso faz com que a dupla perca sua sintonia e, para tentar salvar a própria vida (uma vez que Gus planejava matá-lo), Walter toma medidas drásticas.

Brock ficar doente, à beira da morte, ele sobrevive. Mas, ainda temendo que esse relacionamento de Jesse possa atrapalhar os negócios, Walt conversa com Jesse, fazendo-o acreditar que ele não teria nenhuma forma de futuro com Andrea, e sua presença apenas iria colocá-los em perigo, o que faz com que Jesse os abandone.

Todos esses traços negativos e arquétipos culminam na transformação de Walt. Em diversos momentos, podemos vê-lo flertando com um arquétipo contrário ao do Herói, a da Sombra.

Em *Breaking Bad*, temos algo novo: chegamos a ver a transformação do cara normal em anti-herói imortal. Não resta dúvida de que Walter White é um anti-herói. [...] Como sabem os espectadores, Walter inicia sua jornada como uma figura patética: o químico brilhante que mal fecha as contas no fim do mês, destrutado no emprego como professor colegial de química. [...] Walt vê-se como um fracasso enquanto arrimo, mas não consegue ver outra forma de viver - até que recebe o diagnóstico de câncer no pulmão. Estranhamente ele se vê liberto da vida monótona depois de receber a notícia horrível, e começa a sua jornada de personagem desconsiderável a "Heisenberg" - o implacável chefe das drogas. (GUFFEY; KOONTZ, 2014, 65, grifo do autor).

Essa transformação sempre foi a proposta de Gilligan, ver o Herói ser consumido por sua Sombra. Certamente, existiram momentos em que Walt buscou sair desse mundo, mas seu alter ego Heisenberg sempre foi mais forte.

[...] o projeto geral que Gilligan tinha em mente ia mas fundo: era uma extensão radical da tendência do anti-herói que, a essa altura, tinha se tornado uma assinatura daquela década da TV. A ideia consistia em transformar de maneira convincente um zé-ninguém num monstro ou, como disse Gilligan, "Mr. Chips em Scarface". Conforme o seriado progredia, ele pretendia ir removendo uma a uma as justificativas de Walt para sua conduta criminosa, a começar pelo câncer, que rapidamente regrediu. (MARTIN, 2014, p.331).

Walt sempre buscou utilizar essa segunda personalidade apenas para a "vida profissional", fazendo o possível separar essas duas faces. O primeiro momento em que, de fato, vemos Heisenberg surgir na narrativa é no episódio *Crazy Handful of Nothin*¹⁹ onde Walter raspa a cabeça e veste o icônico chapéu estilo Fedora preto e vai ao encontro a Tuco. Ao confrontá-lo, podemos ver que sua voz e postura não são mais as mesmas, assim como suas atitudes.

¹⁹ Em uma tentativa de expandir os negócios, Jesse procura Tuco Salamanca; mas ao fazê-lo, é espancado brutalmente e acaba no hospital. O protagonista vai até o escritório de Tuco e, para impor respeito e demonstrar o quão sério ele é, utiliza um composto químico e explode o escritório.

Torna-se recorrente para Walt assumir essa nova personalidade nesse mundo do tráfico, sempre prezando em não a trazer para sua vida pessoal, porém, essa segunda personalidade torna-se tão enraizada que o próprio personagem já não consegue escondê-la. Esse momento pode ser visto no episódio *Cornered*²⁰, ao tentar “confortar” Skyler de que não é ele que está em perigo, tampouco estará. A postura adotada, o tom e o discurso autoritários são típicos de sua sombra. Mesmo não estando com seu chapéu e óculos escuros, claramente quem estava dizendo aquelas palavras era Heisenberg, e não Walter White.

Por fim, o ápice dessa transformação de herói em sombra é visto no episódio *Say My Name* (Temp 5 Epi 07), em que Walt, com toda a influência e poder conquistados, demanda ser chamado pelo de “Heisenberg”, afirmando que todos naquela cena o conheciam. Percebemos uma aceitação - e até mesmo preferência - em ser conhecido e chamado assim, como se realmente fosse seu nome real.

Por fim, após analisar a série como um todo, aponta-se que a construção de Walter se dá com base nessas quatro figuras: o Herói, o Arauto, o Cameleão e a Sombra.

4.2 O NASCIMENTO E O DECLÍNIO DO IMPÉRIO DE HEISENBERG.

Conforme abordado de capítulo 2, Aristóteles (1966) propôs o conceito de *mimesis* poética, em que sugere a existência de inúmeras formas de imitar a realidade. Nesse trabalho, a estrutura poética conceituada foi a da tragédia, dada a quantidade de semelhanças com a proposta de *Breaking Bad*. Serão analisadas as passagens em que observamos os conceitos aristotélicos da composição trágica, assim como as provas retóricas são usadas na construção do discurso de Walter.

Além de ressaltar esses componentes miméticos e a retórica nessa obra, também serão analisados os conceitos da Jornada do Herói (conceituada no capítulo 2). Essa estrutura é mais comum ser vista em unidades menores de narrativa, como em contos, fábulas e filmes, que possuem uma contagem de tempo mais limitada, assim como um formato de história mais linear e primário. Diferente dessas estruturas, *Breaking Bad* apresenta uma complexidade maior, dotada de inúmeros nós em sua narrativa, assim como tramas menores e diversas

²⁰ Nesse momento da história, Skyler já sabe e está familiarizada com o “trabalho” do marido, mas demonstra-se relutante e tenta fazê-lo desistir.

problemáticas a serem resolvidas, o que torna provável a inexistência de uma passagem de forma explícita, mas também dá margem para uma mesma etapa se manifestar mais de uma vez.

A respeito das semelhanças de *Breaking Bad* com a estrutura da poética trágica, a própria forma como a história desenvolve-se já é um indício. O filósofo propõe que a tragédia não é a reprodução de uma narrativa, mas sim uma história que se desenrola mediante as escolhas de quem a vive (protagonista). Em *Breaking Bad* esse paradigma é nítido, pois grande parte das consequências e desventuras que acontecem são um reflexo direto das atitudes tomadas por Walter.

Podemos apontar o conceito de “nó e desenlace”, que representa a constituição não linear da narrativa. Existem momentos de ápice e provas (nós) seguidos de suas resoluções (desenlaces). Um exemplo desse conceito, sendo um dos maiores nós da série: o arco envolvendo Gus (que ocorre do episódio *Mandala* - Temp 2, Epi 11 - até *Face Off*, Temp 4, Epi 13 ²¹) e os perigos que ele representa para Walter durante toda a trama. Todo processo para superá-lo constitui um nó, um percalço para Walter e Jesse; e ao vencê-lo, ocorre o desenlace desse grande nó.

Outros dois conceitos a serem analisados são os de peripécia e reconhecimento. Inúmeros são os *plot twist* (peripécias) em *Breaking Bad*, porém a maior reviravolta na quinta temporada, em específico nos episódios: onze (*Confessions*) doze (*Rabid Dog*) e treze (*To'hajiilee*). ²² Jesse, o fiel e manipulável aliado de Walter se volta contra o parceiro esse une a Hank para prendê-lo. Essas sucessões de insucessos (*peripécias*) promovem a derrota de Walter, que viria a ser preso de uma vez por todas, se Jack Welker e seu bando não tivessem intercedido.

O reconhecimento, por sua vez, é o passar da ignorância ao conhecimento. Geralmente é um resultante das peripécias e podemos ver a manifestação desse recurso poético no episódio *Ozymandias* ²³ quando toda a verdade de Walt é

²¹ Walt e Jesse falham uma vez mais com a distribuição e precisam de um novo parceiro. Eis que Saul Goodman lhes Gustavo Fring. Em primeira instância, a dupla possuía uma relação pacífica com o novo chefe, mas com o desenvolver da história, essa relação é deturpada.

²² A relação de Jesse e Walt chega à ruína. Pinkman vai até a casa do parceiro para mata-lo, mas acaba encontrando Hank, que lhe oferece apoio para derrotar Walter. Graças à ajuda de Jesse, Walter White é pego em uma emboscada, que culmina em sua captura.

²³ Hank é morto por Jack Welker (que havia sido contratado para proteger Walter), que depois trapaceia Walter, roubando os barris repletos de dinheiro, deixando apenas um para ele. O protagonista vai até sua casa para fugir com a família, mas Skyler, sua esposa, o ataca com uma

revelada e, em um notório momento de catástrofe, a história toma uma direção diferente do que o próprio protagonista queria.

Outro componente a ser analisado em Walter é seu discurso e a forma como as provas retóricas são empregadas em sua construção. Em primeira instância, temos o *ethos*, a prova que é utilizada para construir como o orador se apresenta ao público, seja por meio de palavras, ou de forma mais subliminar.

Meu nome é Walter Hartwell White. Eu vivo em 308 Negra Arroyo Lane, Albuquerque, Novo México, 87104. Para todas as entidades de execução da lei, isso não é uma admissão de culpa. Eu estou falando com minha família agora. Skyler. Você é o amor da minha vida. Eu espero que você saiba disso. Walter Jr. Você é meu grande homem. Terão -- Terão algumas coisas... -- Coisas que você virá a descobrir sobre mim.... Nos próximos dias. Eu só quero que você saiba que não importa como isso talvez pareça.... Eu apenas tive você em meu coração. (WALTER WHITE, apud BREAKING, temporada 1, episódio 1).

A partir da interpretação de Bryan Cranston, esse primeiro discurso, é realizado com uma respiração forte e algumas lágrimas, que reforçam o quão patético e desesperado Walter é. De forma geral, seu *ethos* é construído na base de que tudo que fez, foi feito com o filho, Walt Jr., e a mulher, Skyler, em seu coração, conduzindo todos seus atos e sendo sua principal motivação.

A todo o momento a família é a base do discurso de Walter, a necessidade de deixar uma condição financeira boa para a esposa e filhos. Porém a proposta de ajuda do casal de amigos milionários Gretchen (Jessica Hecht) e Elliot Schwartz (Adam Godley), o qual passaram Walter para trás em um passado não muito distante, é recusada. (GUIMARÃES, 2014).

As provas retóricas não necessariamente são utilizadas de forma isolada. *Gray Matter*²⁴ é o momento em que podemos ver o personagem utilizando mais de uma prova retórica para construir o a forma como se apresenta. Para convencer sua família que não irá fazer o tratamento contra câncer, utiliza-se do *ethos* em parceria com o *pathos*, pois ao construir seu argumento, aborda sua própria imagem e, em conjunto a isso, propõe um apelo emocional.

faça ao descobrir que ele foi responsável pela morte de Hank. E seu filho, Walter Jr. descobre a verdade sobre o pai e liga para a polícia.

²⁴. Walter White mostra-se relutante em aceitar ajuda financeira dos amigos ricos, Elliot e Gretchen, e nega-se a fazer o tratamento contra o câncer. Para tentar convencê-lo do contrário, sua família realiza uma intervenção.

Todos nessa sala.... Nos amamos. Queremos o melhor um para o outro, e sei disso. Sou muito grato por isso. Mas o que eu quero... O que eu quero... O que eu preciso... É de uma escolha. Às vezes, sinto que nunca... Fiz de verdade minhas próprias escolhas. Minha vida toda.... Parece que eu nunca.... Tive voz ativa em nada. Essa última coisa, o câncer... Só o que me sobra é decidir como vou enfrentá-lo. [...] Que vantagem tem sobreviver, se eu não puder trabalhar... Nem apreciar uma refeição... Ou fazer amor? O tempo que me resta.... Quero viver na minha casa. [...] Eu... Um.... Um homem morto artificialmente vivo. Só ganhando tempo. (WALTER WHITE, apud BREAKING, temporada 1, episódio 5).

E assim foi construída a figura de Walter, a forma como ele é apresentado (ethos). Acerca desse conceito, Reboul (2000, p. 49) aponta que “[...] em todo caso, ele deve preencher as condições mínimas de credibilidade, mostrar-se sensato, sincero e simpático.” Sob esse ponto de vista, podemos afirmar que Walter White possui um forte ethos. Ao ver seu drama, a forma como se porta e fala, somos capazes de sentir sua sinceridade e, principalmente, simpatizar com sua casa.

Com o desenvolver da trama, diversos fatores passam a modificar a personalidade do Herói, de forma a nos fazer crer que, onde antes havia um patético e frágil professor de química, agora tínhamos em seu lugar um cruel e poderoso chefe do crime, dono de um vasto império de drogas. Assim como o protagonista sofre mudanças, sua forma de se apresentar (ethos), o acompanha.

Assim o personagem desenvolve sua real vocação: a produção de metanfetamina, onde atinge sucesso e resgata todo o seu orgulho ferido de homem mal sucedido através de seu alter ego Heisenberg. A partir daí já percebemos o quão falho é seu discurso baseado na família e em uma boa condição financeira, discurso esse que é a premissa do American Way of Life, e que muitas vezes aprisiona as pessoas em suas ações ou serve de desculpa para outras. (GUIMARÃES, 2014).

Pela forma como a narrativa é desenvolvida, chegamos a crer que - por mais mórbidas e tortas - sejam suas escolhas, seu objetivo maior é sua família. Porém, em um momento final (*Felina* ²⁵), em seu último diálogo com Skyler, o próprio personagem admite suas verdadeiras intenções, consagrando a modificação de sua ethos.

Walter: Skyler. Skyler. Todas as coisas que eu fiz... -... você precisa entender-- **Skyler:** Se eu precisar ouvir... uma vez mais... que você fez isso pela família-- **Walter:** Eu fiz por mim. Eu gostava. Eu era bom nisso. E... eu estava... eu estava vivo. (WALTER WHITE; SKYLER WHITE, apud BREAKING, temporada 5, episódio 16. grifo nosso).

²⁵ Como abordado em notas antigas, Walter retorna para Albuquerque. Antes de confrontar Jack Welker, o personagem encontra-se uma última vez com Skyler.

Em conjunto com o *ethos*, existem outras duas provas: *pathos* e *logos*. O *pathos*, por definição é '[...] o conjunto de emoções, paixões e sentimentos que o orador deve suscitar no auditório com seu discurso.' (REBOUL, 2000, p. 48) nessa prova retórica, o personagem utiliza-se puramente de suas paixões, uma vez que sua personalidade e condutas já foram definidas, é necessário cativar e envolver. Em *Breaking Bad*, o *pathos*, além de poder ser visto nas falas (diálogos, pensamentos e discursos), também ocorre de forma mais subliminar, mediante os sentimentos transmitidos por meio da capacidade expressiva dos intérpretes, ao dar vida aos personagens.

O uso do *pathos* de forma subliminar acontece em diversos momentos da série, mas o episódio em que a utilização de paixões e sentimentos é mais marcante acontece em *Ozymandias*. Sob a ótica aristotélica, esse episódio pode ser visto como a “catástrofe”, o momento de maior transformação e horror da mimese. Não só em Walter, como nos demais integrantes do núcleo principal da narrativa, ocorre uma catarse nítida.

Nesse episódio a *pathos* de todos os personagens são levadas ao ápice. Primeiro, vemos a coragem e o orgulho de Hank exaltados ao extremo, causando sua morte. Em seguida, o sofrimento de Walter é marcado pelo seu choro e incapacidade de manter-se em pé diante do horror que presenciou. E para Jesse, resta um fim trágico, quando podemos vê-lo em desespero com medo de ser morto pela equipe de Jack Welker (interpretado por Michael Bowen).

Mas em vez de ser morto, passa por um sofrimento maior, ao saber a verdade sobre a morte de Jane e ser preso por Jack. Ainda nesse episódio, Walt fica encurralado e vai até sua casa, para pegar sua família e fugir, porém, é atacado por Skyler, que não contém seu horror, medo e repulsa pelo próprio marido. E, por fim, o próprio Walt Jr. vê-se também horrorizado e chocado ao descobrir toda a verdade, e acaba denunciando o pai.

A série utiliza-se em demasia do *pathos*, sendo constantes os momentos em que as emoções são exaltadas e usadas como um instrumento para cativar o espectador. Não obstante, o uso do *logos* é a peça final na construção das provas retóricas. Essa prova retórica é utilizada em diversos momentos e, geralmente, Walt faz uso do *logos* para manipular os demais. Em *Cornered*, vemos o protagonista

utilizando um discurso lógico para “confortar” Skyler a respeito de estarem em perigo.

Com quem você está falando agora? Quem é que você pensa que está vendo? Você sabe quanto eu ganho por ano? Quer dizer, mesmo se eu te dissesse você não acreditaria. Você sabe o que aconteceria se eu do nada parasse de ir trabalhar? Um negócio, grande o suficiente para ser listado na NASDAQ, sumiria. Desapareceria, deixaria de existir, sem mim. Não, você claramente não sabe com quem está falando, então deixa eu te dar uma dica. Eu não estou em perigo, Skyler, eu sou o perigo! Um homem abre a porta e leva um tiro e você pensa isso de mim? Não. Eu sou aquele que bate na porta! (WALTER WHITE, apud BREAKING temporada 6, episódio 6).

A lógica nesse discurso é construída sob o apelo à autoridade (ethos): Walt primeiramente demonstra a grandiosidade econômica de suas atividades, como um argumento para embasar seu discurso e afirmar que não pode simplesmente parar de trabalhar. Ainda utilizando esse apelo, dessa vez para afirmar que não existe perigo, o protagonista afirma a Skyler que não está em perigo, e sim que é o perigo.

O logos também serve para observarmos a forma como Walt sofreu transformações ao longo da história, em *No Más* ²⁶, podemos evidenciar isso. O discurso de Walter demonstra certa frieza e indiferença, que não condizem mais com a *personalidade* que o protagonista tinha no início da série (afetuoso, frágil e sensível).

Eu acho que o que eu gostaria de dizer é.... Olhem para o lado positivo. Primeiro de tudo, ninguém no chão foi morto. E isso.... Eu digo, um acidente como esse, em cima de um centro urbano populoso? Isso bem aí, isso deve ser algum milagre menor. Então.... Nem o avião estava cheio. Você sabe, o 737 estava, talvez dois terços cheio, eu acredito? Certo, né? Ou talvez até três quartos cheio? Bom, de qualquer forma, o que a casualidade nos deixou foi só o 50th péssimo desastre aéreo. Na verdade, na competição para ser o 50th. Existem, na verdade... 53 batidas através da história.... Que são tão ruins os piores. Tenerife! Alguém aqui...? Alguém ouviu sobre Tenerife? Não? Em 1977, dois 747 cheios.... Se chocaram em Tenerife. Alguém aqui sabe o quão grande um 747 é? Quer dizer, é bem maior que um 737, e nós estamos falando sobre dois deles. Aproximadamente 600 pessoas morreram em Tenerife. Mas qualquer um de vocês lembra absolutamente disso? Algum de vocês? Eu duvido! Você sabe porquê? É porque as pessoas seguem em frente. Eles simplesmente seguem em frente. (WALTER WHITE, apud BREAKING temporada 3, episódio 1).

²⁶ Para confortar os alunos da escola onde Walt trabalha, lhe é dada a oportunidade de falar para todos que estão no auditório, em um momento de luto coletivo pela tragédia.

Esse discurso foi dado como uma forma de “confortar” as pessoas em luto pela queda do avião (em *ABQ* ²⁷). Podemos observar que, onde antes teria uma postura mais afetuosa e humana (um pathos forte), Walt utilizou argumentos lógicos, demonstrando uma racionalização (logos) de algo que deveria ser mais emocional (pathos).

Por fim, o último critério a ser analisado é a jornada do escritor. Por mais que Campbell (ao propor o Monomito) e Vogler (ao adaptá-lo) acreditem que sua aplicabilidade é universal e talvez onipresente nas narrativas, em *Breaking Bad* não podemos afirmar isso. Essa estrutura propõe um modelo circular, marcado pelo início da jornada no Mundo Comum e seu término no mesmo Mundo. Porém, conforme observamos, a estrutura de *Breaking Bad* é mais complexa e não circular como um filme ou um mito, possuindo nós e sub tramas complexos, o que torna improvável a existência de todas as etapas da Jornada do Escritor.

O primeiro momento da Jornada do Escritor é o “Mundo Comum”. Assim como é o momento de início da história, também é quando ela termina. Em *Breaking Bad*, o desenvolvimento do Mundo Comum é marcado por dois episódios: o primeiro, (*Pilot*) e o último, *Felina* (Temp 5, Epi 16)

²⁷ O pai da falecida Jane Margolis era o responsável pelo controle do tráfego aéreo; e devastado emocionalmente pela morte da filha, comete um descuido, fazendo com que um avião que sobrevoa Albuquerque caia sobre a cidade.

Figura 2 - O contraste de dois Mundos.



Fonte: Netflix.com.

A comparação dos dois Mundos, um como “ponto de partida” e outro como “ponto de chegada”, é mais uma forma de reforçar a transformação de Walt. Na imagem acima, podemos ver o mesmo personagem, completamente diferente. Em *Pilot* vemos Walter acuado, sem postura e frágil, enquanto no episódio final, *Felina*, está imponente e forte. Não só o personagem é um contraste para tamanha mudança como o ambiente também é.

Como muitas histórias são jornadas que levam os heróis e o público a Mundos Especiais, elas têm início com o estabelecimento de um Mundo Comum como uma base de comparação. O Mundo Especial da história apenas será especial se pudermos vê-lo em contraste com o mundo normal de assuntos cotidianos do qual o herói é enviado. O Mundo Comum é o contexto, a base e o histórico do herói. (VOGLER, 2007, p. 138).

No início, Walt era um professor de química, desrespeitado pelos alunos e com uma condição financeira precária. A forma como a narrativa é construída (onde vê-se, escolha por escolha, Walt sendo consumido pelo seu negócio) nos induz a acreditar que o verdadeiro lugar onde o personagem quer estar é dentro de um laboratório de metanfetamina, não em uma sala de aula, sendo apenas um

professor. Porém, Walt nunca chegaria a esse mundo se não tivesse recebido um Chamado à Aventura.

Várias teorias de roteiro nomeiam o Chamado à Aventura com outros termos, como incidente provocador ou iniciático, catalisador ou gatilho. Todos concordam que é necessário um acontecimento para colocar a história em movimento assim que o trabalho de apresentação do protagonista for realizado. (VOGLER, 2007, p. 154).

Em *Breaking Bad*, por se tratar de uma história longa e complexa, existem vários Chamados à Aventura para manter o fluxo da narrativa, uma vez que são necessários diversos momentos catalisadores para dar sentido e continuidade à trama. A figura a seguir reúne alguns dos principais momentos em que essa etapa se manifesta. Em *Pilot* ocorrem dois chamados: primeiramente, um chamado inteiro, o câncer de Walter, o principal gatilho para a história. Em seguida (no mesmo episódio) o protagonista efetua um chamado, dessa vez para Jesse.

Na temporada seguinte (em *Over*²⁸) vemos um outro chamado acontecendo, desta vez sendo pelo orgulho de Walter. Uma vez que seu câncer estava em remissão e já possuía dinheiro o suficiente para sair desse mundo, Walter termina todos seus negócios e afirma que não irá mais produzir metanfetamina. Mas ao ver a possibilidade de perder espaço no “mercado”, retorna para a aventura.

A última manifestação dessa etapa ocorre em *Dead Freight*²⁹, onde o protagonista assume o arquétipo de Arauto e promove aos sócios, Jesse e Mike, um novo Chamado à Aventura, impedindo que a história terminasse naquele momento.

²⁸ Nesse episódio, o câncer de Walter está em remissão, e o protagonista decide parar com os negócios. Mas, em uma ida ao supermercado, vê duas pessoas comprando insumos para produzir metanfetamina e as confronta, mandando “sair do seu território”.

²⁹ Conforme abordado em notas anteriores, Mike e Jesse estavam convictos a sair desse mundo.

Figura 3 - Os múltiplos Chamados para as fases da Aventura.



Fonte: Netflix.com.

A próxima etapa, seguindo o padrão proposto pela Jornada do Escritor, seria a “Recusa ao Chamado”, mas, apesar de existirem pequenos momentos de relutância, não há uma recusa propriamente dita. O Herói sempre atende o Chamado à Aventura e se aprofunda cada vez mais no Mundo Mágico. Dada a pouca utilização dessa etapa, somos conduzidos diretamente para a próxima etapa, o “Encontro com o Mentor”.

Na mitologia e no folclore, a preparação pode ser feita com a ajuda da figura sábia e protetora do MENTOR, cujos muitos serviços ao herói incluem proteção, orientação, ensino, testes, treinamento e entrega de presentes mágicos. [...] O Encontro com o Mentor é o estágio da Jornada em que o herói recebe os suprimentos, o conhecimento e a confiança indispensáveis para superar o medo e dar início à aventura. (VOGLER, 2007, p. 164)

A respeito do “Encontro com o Mentor”, é passível identificar essa etapa nos seguintes episódios: primeiro, em *Pilot* em que Walt encontra Jesse para o auxiliar a entrar no mundo da produção de mentafetamina. Além de Jesse, um outro Mentor (por mais Pícaro e Camaleão que seja) é Saul Goodman, com o papel fundamental de prestar amparo e assistência a todos os momentos para os heróis, como

podemos ver em *Better Call Saul* ³⁰. Saul torna-se uma figura recorrente no decorrer da série, vindo a incorporar múltiplos arquétipos, como os de Pícaro, Camaleão e Mentor. Por fim, o último Mentor (que viria a se tornar o maior vilão da série) é Gustavo Fring, e esse encontro ocorre em *Mandala* ³¹.

Figura 4 - Os “Mentores Falhos” de Walter



Fonte: Netflix.com.

A próxima etapa é a “Travessia do Primeiro Limiar”.

Agora o herói está no limiar do mundo da aventura, o Mundo Especial do Segundo Ato. O chamado foi ouvido, dúvidas e medos foram expressados e atenuados e todas as preparações obrigatórias foram feitas. Porém, o movimento real, a ação mais crucial do Primeiro Ato, ainda está pendente. A TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR é um ato voluntário no qual o herói se compromete de todo o coração com a aventura. (VOGLER, 2007, p. 185)

Essa etapa ocorre em dois momentos distintos e nelas podemos evidenciar a forma como o Herói vem a ser corrompido, uma vez que é posto diante de escolhas difíceis e comprometedoras.

³⁰ Na tentativa frustrada de ter uma distribuição própria, um dos parceiros da dupla (Badger), é preso, e para tirá-lo dessa enrascada, Walt e Jesse procuram Saul Goodman, um advogado corrupto, que acaba tornando-se um grande parceiro da dupla.

³¹ Através dos contatos de Saul, a dupla consegue marcar um encontro com Gustavo Fring.

Figura 5 - As Travessias do Limiar e a corrupção de Walter.



Fonte: Netflix.com.

O primeiro Limiar cruzado por Walt acontece no episódio *... And the Bag's in the River* (abordado anteriormente) quando Walt vê-se diante de uma escolha sem volta: matar ou não Krazy-8, para o protagonista (nesse momento inicial da história) essa atitude é impensável e impossível de ser tomada, e ao fazê-la, sacrifica todos os princípios éticos e morais que já guiavam sua vida. Em *Crazy Handful of Nothin'* (também já abordado) essa travessia ocorre em um grau mais simbólico, sendo o primeiro momento em que o protagonista assume o arquétipo da sombra, seu alter ego Heisenberg.

A etapa seguinte, “Teste, Aliados e Inimigos”, não possui um episódio ou arco que a simbolize de forma explícita, uma vez que, em virtude da estrutura complexa da série, diversos personagens são introduzidos a todo momento, quem podem vir a ser tanto Aliados como Inimigos. E a respeito dos testes, sempre ocorrem pequenas provações e percalços no desenvolvimento da trama, porém de forma constante e fluída, e não em momentos determinados.

O que nos leva para o próximo passo da Jornada, a “Aproximação da Caverna Secreta”.

Os heróis, após terem se adaptado ao Mundo Especial, agora prosseguem para buscar seu âmag. Passam para uma região entre a fronteira e o centro da Jornada do Herói. No caminho, encontram uma zona misteriosa com Guardiões do Limiar, ordens do dia e provas próprias. Essa fase é a APROXIMAÇÃO DA CAVERNA SECRETA, onde logo encontrarão a surpresa e o terror supremo. É hora de fazer as preparações finais para a provação final da aventura. (VOGLER, 2007, p. 203).

No episódio *Más* ³² essa “caverna” é apresentada e, conforme a etapa sugere, é um ponto ainda mais especial dentro do Mundo Mágico, sendo recheada de regras e perigos próprios.

Figura 6 - Caverna secreta: o superlaboratório de Gus.



Fonte: <http://breakingbad.wikia.com/wiki/Superlab>

Esse laboratório virá a ser um dos cenários principais da série, onde irão ocorrer diversos testes aos heróis e também será um dos palcos para a próxima etapa, “A Provação Suprema”.

Agora o herói está na câmara mais profunda da caverna Secreta, encarando o maior desafio e um oponente mais terrível ainda, esse é o verdadeiro âmag da questão que Joseph Campbell chamou de PROVAÇÃO. É a fonte

³² Para consolidar a parceria, Gustavo Fring constrói um laboratório repleto de equipamentos da mais alta tecnologia para Walter.

da forma heroica e a chave para o seu poder mágico. (VOGLER, 2007, p. 217)

O maior nó em *Breaking Bad* surge quando Gus resolve se livrar de Walter. Desse momento em diante, o perigo à vida dos dois heróis é constante e marcado por diversos “sub momentos” eletrizantes. Walt chega a recusar a entrada na Caverna Secreta (o laboratório), mas é convencido por Gus e adentra nesse mundo. Dessa escolha em diante, a relação de Walt e Gus, que antes podiam ser vistos um aluno e seu Mentor torna-se cada vez mais deteriorada e instável, o que transforma Gustavo em um perigo tanto para Walt quanto para Jesse.

A Provação Suprema ocorre em *Face Off*³³ quando Walt, com a ajuda de Hector “Tio” Salamanca, derrota de uma vez por todas Gustavo, livrando-se do perigo causado por ele, e superando a Provação Suprema.

Figura 7 - A Provação Suprema, a morte de Gustavo Fring.



Fonte: http://breakingbad.wikia.com/wiki/Face_Off

O momento seguinte seria a “Recompensa (Apanhando a Espada)”, porém também não podemos identificá-la, de forma explícita, em *Breaking Bad*. Assim como a etapa “Testes, Aliados e Inimigos” ocorre de forma constante na série, as recompensas também acompanham esse paradigma. Desde os momentos iniciais, o protagonista gradativamente (em diversos episódios) conquista mais dinheiro e

³³ Ao descobrir que Gus visitava Hector “Tio” Salamanca no asilo, Walt tem uma ideia. Cria uma bomba caseira e a acopla na cadeira de rodas de Tio, que concorda com o plano e é o responsável pela explosão que culmina tanto em sua morte, como na de Gustavo.

poder, não possuindo um “episódio-chave” em que a “Recompensa (Apanhando a Espada)” ocorra de forma clara.

Na reta final dessa Jornada, temos o “Caminho de volta”, que pode ser simbolizado pelo momento em que Walter retorna para Albuquerque, com a finalidade de salvar sua família.

Figura 8 - O caminho de volta para Albuquerque.



Fonte: http://breakingbad.wikia.com/wiki/File:5x16_-_Felina_PROMO_19.jpg

Conforme abordado, a “utilização” da Jornada do Escritor na série não necessariamente ocorre em concordância à estrutura circular, ou seja, da mesma forma que é possível uma etapa não existir (ou ocorrer mais de uma vez), também existe a possibilidade de uma passagem ocorrer antes de outra, quebrando esse fluxo narrativo. Ao invés de ocorrer primeiro o “Caminho de volta”, para depois o Herói passar pela “Ressurreição”, ocorre o contrário. Primeiro vemos Walter “morrer”, para depois tomar o caminho de retorno à Albuquerque.

Na etapa seguinte ocorre o clímax da aventura, passagem intitulada como “Ressurreição”. Ao fugir de Albuquerque para poder se salvar, o Herói perde seu motivo de viver e “morre”, uma vez que a única coisa que dava razão para sua existência era sua família, que passou a odiá-lo e desejar sua morte. Em conjunto a essa “morte simbólica”, também somos levados a crer que, de fato, o Herói morrerá, uma vez que seu câncer, antes em remissão, retorna agressivamente pois

o protagonista torna-se negligente com sua saúde, negando-se a comer e tomar seus remédios regularmente.

Figura 9 - A ressurreição de Walter



Fonte: Netflix.com

Após superar essa “morte”, nos minutos finais de *Granite State* ³⁴, o protagonista se vê motivado por uma ideia e retorna para Albuquerque, com a finalidade de salvar sua família. Essa decisão nos leva a última etapa da Jornada do Escritor, o “Retorno com o Elixir”.

Depois de terem sobrevivido a todas as provações e à morte, os heróis voltam ao ponto de partida, vão para casa ou continuam a jornada. Porém, sempre prosseguem com a sensação de que estão começando uma vida nova, uma que será diferente para sempre por causa do caminho que acabaram de percorrer. Se são heróis verdadeiros, RETORNAM COM O ELIXIR do Mundo Especial, trazem algo para dividir com os outros ou algo para curar a terra ferida. (VOGLER, 2007, p. 283).

Nessa etapa, que ocorre no episódio final da série (*Felina*), Walter consagra-se Herói sob dois pontos de vista: primeiro, a título de arquétipo, ao passar pelo sacrifício supremo, dando sua própria vida em prol de um objetivo maior, salvar a

³⁴ Conforme esclarecido anteriormente, o protagonista tem “amigos” ricos, o casal Elliot e Gretchen Schwartz. Ao vê-los dando uma entrevista na televisão, cria um plano. Primeiro, dá todo seu dinheiro a eles e, em seguida, os ameaça de morte, alegando que a única forma de se manterem vivos seria transferindo o dinheiro para o nome dos filhos.

família; em segundo lugar, do ponto de vista metalinguístico, se torna Herói, pois, ao ser o protagonista e personagem mais ativo da história, desenlaça todos os nós da trama e resolve todas as problemáticas da narrativa.

Figura 10 - O retorno com o Elixir e a morte de Walter



Fonte: http://breakingbad.wikia.com/wiki/File:Dead_Walt_Closeup.png

E com a morte de Walter White, tanto a história, quanto a análise, chegam ao fim. Este estudo acompanhou a jornada do protagonista de *Breaking Bad* desde os momentos iniciais, até o desfecho, observando a construção e a desconstrução do personagem, para identificar como os arquétipos e as provas retóricas foram empregadas. Quanto a toda a estrutura narrativa de *Breaking Bad*, tentou-se recuperar a presença de recursos da poética trágica de Aristóteles (1966) e da Jornada do Escritor de Vogler (2007) na composição da trama proposta pela série.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como Ozymandias, no soneto de Shelbi (citado na epígrafe), o império de Walter chega ao fim, tornando-se nada além de um conjunto de escombros, símbolos do que já foi um dia. Um império cujo alicerce foi construído por lágrimas, violência, drogas e morte, foi consumido por destruição, caos e reduzidos a migalhas a serem consumidas pelas areias do tempo, transformando-se em uma lembrança mórbida, daquelas que tanto lutamos para esquecer.

Figura 11 - O declínio de um império e seu imperador.



AMC

atomictoast.com

Fonte: https://www.buzzfeed.com/robinedds/36-vezes-em-que-breaking-bad-foi-a-série-mais-in?utm_term=.hjxXVyPvyL#.aLYGL3wk3q

Mas, afinal de contas, quem nunca desejou ser "o poderoso chefe"? Quem nunca desejou, no âmago do seu ser, ser capaz de fazer o que quiser e quando quiser? Walt desejou e conquistou. Desprende-se de valores e imposições sociais e buscou lugar ao sol. Mas ao fazê-lo, alçou o mesmo voo que Ícaro, e assim como no mito, chegou perto demais do grande astro. Lutou demais, sonhou demais, foi consumido demais pela própria ambição. Conquistou o lugar que buscava, mas pagou um preço fatal.

Assim nós somos, buscamos vencer nossas batalhas, conquistar nossos sonhos e concretizar nossos desejos. Trilhamos nossa própria Jornada do Herói e alcançamos nossos voos, talvez não tão fatais quanto o de Ícaro, mas motivados pela mesma paixão: encontrar nosso lugar, ir mais longe e tornar real tudo aquilo que sonhamos.

De todas as pequenas Jornadas que vivemos, esta encontrou seu fim. Após analisar a série (adotando os conceitos de personagem, arquétipo, poética, retórica e Jornada do Escritor), este TCC à conclusão. Conforme proposto, o trabalho tem como intenção compreender alguns processos e recursos por detrás da série *Breaking Bad*, com a finalidade de evidenciar a forma como se manifestaram (ou não) no desenvolver da trama, e foram utilizados na construção do personagem e da estrutura da série.

Na primeira análise, referente a construção arquetípica de Walter White, foi possível compreender a carga comportamental e simbólica que os arquétipos atribuem na construção de um personagem. A respeito da poética trágica, observou-se que, mesmo sendo um conceito milenar, o pensamento Aristotélico reverbera até os tempos atuais, manifestando-se de forma precisa na composição da narrativa de *Breaking Bad*, pois, além de serem identificados todos os recursos (nó e desenlace, peripécia, reconhecimento, catástrofe e catarse), o desencadear dos fatos faz com que a trama se desenvolva seguido a ordem de eventos proposta pelo filósofo.

Em conjunto a estes conceitos, a retórica também se demonstrou fundamental na construção deste TCC, servindo como uma “ferramenta” para compreender a construção da oratória do protagonista e, em paralelo a essa análise, poder evidenciar de que forma os discursos e falas do protagonista são evidências de sua corrupção. Por fim, a respeito da Jornada do Escritor, foi possível identifica-la na composição da série, porém, não de forma completa.

Tratando-se uma narrativa extensa e complexa como a de *Breaking Bad*, esta Jornada ocorre de forma fragmentada e não-linear, ou seja, uma etapa pode não existir, da mesma forma que pode ocorrer mais de uma vez. Não obstante, a sequência lógica de que “uma fase leva a outra”, não ocorre irá necessariamente ocorrer, uma vez que, ao analisar a série sob esta ótica, foi constatado que o “Caminho de volta” ocorreu primeiro do que a “Ressureição”, comprovando a “não-linearidade” da Jornada do Escritor dentro dessa trama.

Ao ter essa narrativa como um objeto de pesquisa, observa-se uma gama de questões a serem ainda aprofundadas. Em primeiro lugar, dentro do campo do Audiovisual, é pertinente analisar a fotografia da série, que conta com tomadas e ângulos nada convencionais; a respeito da estética, em específico os estudos da cor, a série utiliza-se da “teoria das cores” em demasia, sendo que o próprio criador

afirma que, ao filmar e dirigir os episódios, tinha em mente como as cores influenciariam a história.

Em outro extremo, adentrando o universo da psicologia cognitiva, é passível utilizar *Breaking Bad* como uma alegoria ao “dilema de Heinze”, proposto pelo psicólogo Lawrence Kohlberg (1927-1987). Ao utilizar-se da história de Heinze, um homem pobre que não é capaz de comprar um medicamento para a companheira, o pesquisador consegue compreender de que forma uma pessoa desenvolve o raciocínio moral. Ao saber que, caso não tome determinado medicamento, a esposa morrerá, o pobre Heinze rouba uma farmácia, para garantir a saúde da amada.

Essa mesma lógica pode ser aplicada para a história de Walter, um professor pobre e desesperado que se encontra diante da morte e, para garantir o futuro daqueles que ama, toma uma série de escolhas “erradas”. Então, ao analisar a série por um viés psicológico, é possível “recontextualizar” o dilema de Heinze. Ainda no campo da psicologia, dessa vez na área de análise de comportamento, a série é pode auxiliar a compreensão sobre como um fator traumático (câncer, por exemplo) influencia na resignificação do “eu”.

Analisando a série percebemos esse paradigma. Um professor pobre, frágil e impotente vivia uma vida submissa, chegando a afirmar que não possui voz ativa na própria vida, nunca decidiu nada. Mas, ao ser exposto a um fator extremo (ter câncer) essa autoimagem é transformada, e o personagem passa a adotar posturas e valores contrários ao antigo “eu”. Por fim, a última indicação de análise transita para a filosofia, em específico no campo da Ética e da Moral.

Matar, roubar, traficar e manipular é, aos olhos de alguns valores éticos e morais, um conjunto de atitudes que podem ser consideradas inadequadas. Ou talvez não, dependendo das abordagens e dos pensamentos filosóficos adotados para analisar tais questões. No caso de *Breaking Bad* o “paradoxo ético” parece girar em torno da motivação do Herói: salvar a família, garantir o futuro de quem ama. Apesar de tomar decisões tortas e mórbidas, o personagem tem em mente um bem que ele considera maior. Que tipo de julgamento seria passível a alguém que rouba e trafica em nome de quem ama? Que consequências morais isso implica na personalidade daquele que assume essa conduta? Cabe à filosofia, ciência do pensamento, refletir acerca desse paradoxo.

REFERÊNCIAS

AMCTV. *Breaking Bad*: um sucesso nas telas e nos prêmios. 2015. Disponível em < <http://www.amctv.com.br/blog/breaking-bad-um-sucesso-nas-telas-e-nos-premios> > Acesso em: 23 maio 2016.

ALVES, Carolina Assunção e. *Dimensões argumentativas do discurso fílmico: projeções retóricas na tela do cinema*. 2011. Dissertação (Doutorado em Linguística do Texto e do Discurso) Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Minas Gerais, 2011.

ARISTÓTELES. *Poética*. Porto Alegre: Globo, 1966.

BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 1971

BARBOSA, J. J. *Alfabetização e leitura*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2013

BRAIT, Beth. *A personagem*. 1ª Ed. São Paulo: Ática, 1985.

Breaking Bad. Direção: Adam Bernstein, Colin Bucksey, Michelle MacLaren, Peter Gould, Vince Gilligan. AMC. 2008-2013.

BREAKING BAD WIKIA. *Welcome to Breaking Bad Wiki*. Disponível em < http://breakingbad.wikia.com/wiki/Breaking_Bad_Wiki > Acesso em: 01 mar. 2016

CASPER. Direação de Brad Silverling. Estados Unidos: Amblin Entertainment; Universal Pictures; The Harvey Entertainment Company, 1995.

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. 11 ed. São Paulo: Pensamento, 1995.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro: Teoria e Prática*. 5ª Ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COSTA, R. C.; SILVA, R.; VILACA, M. *A evolução e revolução da escrita um estudo comparativo*. Filologia e Linguística Portuguesa, 2013.

EL LABERINTO DEL FAUNO. Direção de Guillermo del Toro. Espanha: Tequila Gang; Esperanto Filmoj; Estudios Picasso, 2006.

FORTH1. *Walter White voted greatest TV character ahead of Tyrion Lannister and Homer Simpson*. 2015. Disponível em < <http://www.forth1.com/showbiz/the-buzz/walter-white-voted-the-greatest-tv-character-ahead-of-tyrion-lannister-and-homer-simpson/> > Acesso em: 23 maio 2016.

G1. *Ator de 'Breaking Bad' com paralisia cerebral pede fim de estigma*. 2015. Disponível em < <http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2015/03/ator-de-breaking-bad-com-paralisia-cerebral-pede-fim-de-estigma.html> > Acesso em: 7 abri. 2016.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUFFEY, Ensley F.; KOONTZ, K. Dale. *Vamos cozinhar? O guia completo e não autorizado da série Breaking Bad*. 1ª Ed. São Paulo: Leya Brasil, 2014.

KNOX, Simone. *Muito boa qualidade, de fato: Shooting the Past e o caso das séries dramáticas de qualidade da televisão britânica na era da televisão de qualidade americana*. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vítor. *Discursos e práticas de qualidade na televisão*. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

MACHADO, Arlindo & VÉLEZ, Marta Lucía. *Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. São Paulo. 2007. Disponível em < <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewArticle/123> > Acesso em: 28 abri. 2016

THE MATRIX. Direção de As Irmãs Wachowski. EUA: Silver Productions; Village Roadshow Productions, 1999.

MAINGUENEAU, Dominique; CHARAUDEAU, Patrick. *Dicionário de Análise do Discurso*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2008

MARTIN, Brett. *Homens Difíceis: Os Bastidores do Processo Criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men*. São Paulo: Aleph, 2014.

OBVIOUS. *A quebra de paradigmas em Breaking Bad*. 2014. Disponível em < http://lounge.obviousmag.org/pilulas_de_nostalgia/2014/09/a-quebra-de-paradigmas-de-breaking-bad.html > Acesso em: 17 maio. 2016.

OLIVEIRA, Thomas Bruno (Org.). *Pré-História II: estudos para a arqueologia da Paraíba*. João Pessoa: JRC, 2011.

PINOCCHIO. Direção de Norman Ferguson; Ben Sharpsteen; Bill Roberts; Hamilton Luske; T. Hee; Wilfred Jackson; Jack Kinney. Estados Unidos: Walt Disney, 1940.

UOL. *A perfeita tragédia de Albuquerque: Breaking Bad e o poder das escolhas*. Disponível em < <http://anamariabahiana.blogosfera.uol.com.br/2013/09/30/a-perfeita-tragedia-de-albuquerque-breaking-bad-e-o-poder-das-escolhas/> > Acesso em: 17 maio. 2016.

UNIVERSO PARALELO. *Cliffhanger e Plot Twist*. Disponível em < <http://sitedoup.com.br/cliffhanger-e-plot-twist/> > Acesso em 20 mai. 2016

REBOUL, Olivier. *Introdução à Retórica*. 2 ed. São Paulo: Martins Editora, 1998.

RICÓN, Luiz Eduardo. *A Jornada do Herói Mitológico*. II Simpósio RPG & Educação. São Paulo, 2003. Disponível em < <http://hosted.zeh.com.br/misc/senac/4semestre/prj/jornada.pdf> > Acesso em: 26 mar. 2016.

SAN ANDREAS. Direção de Brad Peyton. Estados Unidos: New Line Cinema; Warner Bros.; Village Roadshow Productions, 2015.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica Para Escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.